PlayStation®2 | PSP™ PlayStation®Portable | PLAYSTATION® 3



PlayStation®

[Revista Of]icial - España
110 ★ MARZO 2010 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

2'95€

GRUPO ZETA
8 420566 092005 00110

¡PREVIEW EXCLUSIVA!!

HEAVY RAIN

PS3

Crímenes y locura bajo la lluvia

DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS

PRIMICIA MUNDIAL
TE CONTAMOS TODO SOBRE
FALLOUT NEW VEGAS

LOS MEJORES DE 2009
¡PARTICIPA Y GANA INCREÍBLES PREMIOS!

GUÍA COMPLETA DANTE'S INFERNO

PlayStation Revista Oficial - España
Guía completa PS3
DANTE'S INFERNO

¡PRIMER ANÁLISIS DE
FINAL FANTASY XIII!

TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN: BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 ★ **GOD OF WAR III** ★ BIOSHOCK 2 ★ **RED DEAD REDEMPTION**
JUST CAUSE 2 ★ **YAKUZA 3** ★ RESONANCE OF FATE ★ **MAG** ★ SILENT HILL SHATTERED MEMORIES ★ **ALIENS VS. PREDATOR** ★ DISGAEA 2...



BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
Cidden
FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: 2ND LIEUTENANT I
VEHICLE: MI-28
¿CÓMO INTENTARÁS MATARME?
El vehículo Quad ATV es pequeño, ágil y extremadamente escurridizo, pero su armadura ligera lo hace vulnerable a los fusiles de asalto, los misiles RPG o al fuego aéreo de los helicópteros Havoc. Cazarlo puede ser frustrante, pero si lo consigues habrá merecido la pena.
LTwin
FACTION: US
KIT: RECON
RANK: SERGEANT II
WEAPON: M24
Bazajaytee
FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: CORPORAL III
WEAPON: PKM
Demize99
FACTION: RU
KIT: ASSAULT
RANK: WARRANT OFFICER I
VEHICLE: QUAD BIKE
¡LLEGA LA GUERRA TOTAL!
* INTENSA CAMPAÑA EN SOLITARIO
* REINVENTANDO EL MODO DE JUEGO ONLINE
oGvDo
FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: 1ST SERGEANT
WEAPON: AEK-971
KleanupGuy
FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: MASTER SERGEANT I
WEAPON: RPG-7
PC DVD
ONLY DVD COMPATIBLE
Defining Online Warfare
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
WWW.BATTLEFIELD.ES
16
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
PlayStation Network
PS3
PlayStation 3
DICE
EA

PlayStation®
Revista Oficial - España


GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
EDUARDO GARCÍA, JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ISABEL GARRIDO, ADONÍAS, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS /+34 91.586.36.32- *larias@zetagestion.com*; **ITALIA** - Laureri Associates: Riccardo LAURERI/+33 146.43.16.30- *media@laureriassociates.it*; **FRANCIA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **BENELUX** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *pgirardot@triservice.ch*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@lga.burda*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060 300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas: Kevin CONETTA/+1 212.330.0733- *kconetta@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **KOREA** - Doobee Inc: Joane LEE/+82 237021743

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D 10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**





Jugar bajo la lluvia

Es evidente que el protagonismo de Heavy Rain en el panorama de PlayStation 3 está fuera de toda duda. Nuestra portada es una pequeña muestra de ello, pero hay mucho más detrás de la obra de ingeniería lúdica de Quantic Dream. Cuatro años de esfuerzo y dedicación constantes, interminables sesiones de motion capture y digitalización de actores reales, un guión propio de una súper producción y auténtica banda sonora de cine. Es fácil dejarse llevar por las apariencias y pensar que estamos ante una bella fusión entre cine y videojuego, pero la realidad va mucho más allá. Hablamos de emociones, de sentimientos y de sensaciones a flor de piel, de un esquema de juego valiente, original y que jamás se ha explotado con garantías. Pero insisto, ante todo estamos ante una experiencia nueva que hay que vivir y sentir, porque si no lo haces te estarás perdiendo una página gloriosa en la historia de PS3. Heavy Rain ha nacido para cautivar al jugador y transportarle a un escenario tan real, innovador y envolvente que jamás podrá olvidar. De momento ya está asombrando a medio mundo.

Marcos «The Elf» García



1º Sara «Sybil» Borondo
«Voy a especular con el comercio de pieles en el Red Dead Dedemption».
Ven a la redacción y coge un par de colaboradores para despellejarlos.

2º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Me van a echar a la calle y me voy a www.gazeta20.com».
Eso te pasa por tener el conocimiento justo para pasar el día.

3º Pedro «John Tones» Berruezo
«Voy a recorrer la isla de Just Cause 2 a pie».
Con lo pesado que te has puesto con el gancho me extraña.

4º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Tras ver el Infierno de Dante, ahora ayudo a las viejecitas».
Lástima que luego les pidas una PSPgo a cambio, ¡merluzo!

5º Javier «De Lúcar» Bautista
«Cada día mejores juegos… y yo cada día juego peor».
Si no dedicaras el tiempo a los simuladores de perdiz…

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

PlayStation®
Revista Oficial - España



36 PIRATAS DEL CARIBE: A.O.T.D.

Conoce todos los detalles del nuevo RPG basado en la saga de películas.



100 SÚPER GUÍA

Recorre los nueve círculos del Infierno sin despeinarte gracias a nuestros consejos.

110 NAJWA

La cantante más personal y susurrante lanza su primer disco en castellano.



50 FINAL FANTASY XIII

Ya está aquí el estreno de la saga en PS3... ¡Descúbrelo todo en nuestro Test!

78 GOD OF WAR III

El retorno de Kratos está más cerca que nunca... ¡Descubre cómo acaba su venganza!






40 LOS MEJORES DE 2009

¡Ayúdanos a elegir a los mejores del pasado año y gana fabulosos premios!



PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE



Todo lo que necesitas saber para estar a la última








EA Sports quiere recrear fielmente el espíritu festivo que inunda las gradas en los Mundiales.

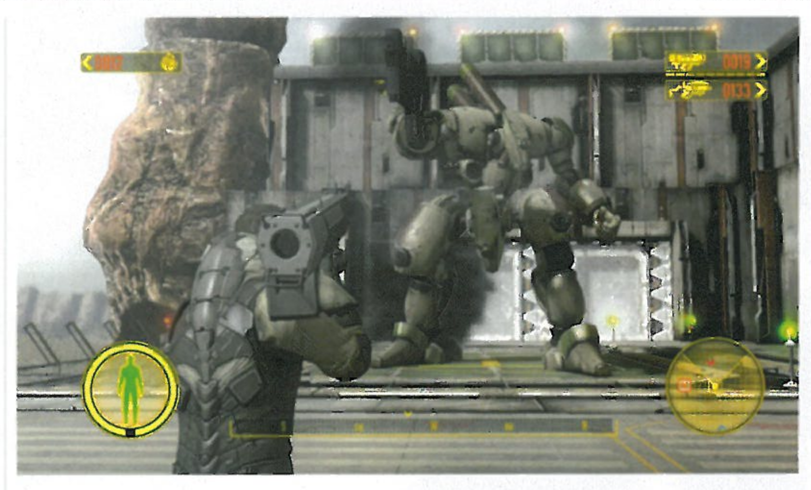
El Mundial 2010 se jugará en PS3 y PSP

Compite en Sudáfrica de la mano de EA Sports

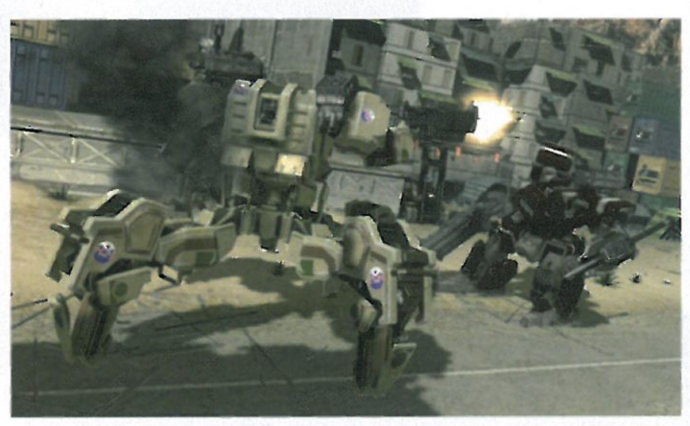
El mayor evento deportivo del planeta se decidirá en el salón de tu casa con tu **PS3**... y en la palma de tu mano con **PSP**. ***2010 FIFA World Cup South Africa*** llegará el próximo 30 de abril de la mano de **EA** Canadá e incorporará todo el *feedback* recibido por parte de los usuarios de *FIFA 10*. Vístete con la camiseta de tu selección favorita y prepárate para competir contra jugadores del mundo en el primer Mundial On-line. El nuevo modo *Battle Of the Nations*, en el que usuarios de todo el planeta representarán a sus equipos favoritos, decidirá cuál es la mejor selección, meses antes de que arranque el Mundial. Entre las novedades que incorporará la versión **PS3** está la más realista recreación de la hinchada que hemos visto hasta la fecha, mejoras en los sistemas de pases y disparo a puerta y una IA depurada que varía la estrategia y la mentalidad de los jugadores dependiendo de si actúan como locales o visitantes. Incluso la altitud del lugar donde transcurra el partido (el juego incorporará los 10 estadios oficiales de la competición) tendrá su influencia en el comportamiento del balón y los jugadores. Y esto es sólo la punta del iceberg. Os mantendremos informados.



EA ya ha revelado las carátulas del juego. La versión PSP deslumbrará por su completo editor de jugadores y su nueva mecánica de disparo. Tu única preocupación será elegir tu equipo entre 199 selecciones nacionales.







Front Mission Evolved: pasión por los mecha

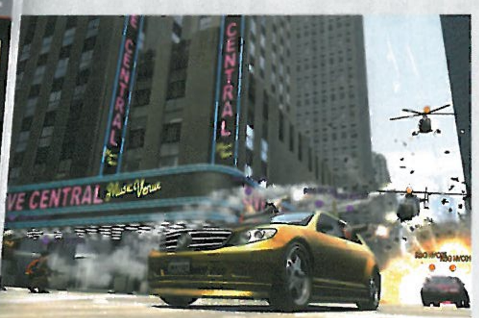
Square Enix rescata una de las franquicias más queridas por los *fans* de los *mecha*. ***Front Mission Evolved*** para **PS3** llegará este año bajo la batuta de **Double Helix Games** para aparcar la estrategia que dominaba los anteriores títulos de la franquicia, en beneficio de la acción directa en tercera persona. Diseña tu propio bruto mecánico (bautizado como *Wanzer*) y entra de lleno en espectaculares combates en ciudades y páramos helados. Podrás personalizar tu *Wanzer* con docenas de armas (ligeras y pesadas) y mejoras en su estructura que te darán la ventaja definitiva, dependiendo de la orografía del campo de batalla. Podrás deleitarte con la espectacularidad del modo Campaña o lanzarte a monumentales batallas On-line, en solitario o en grupo junto con otros jugadores. La estrategia será fundamental para salir victorioso, formando equipo con *Wanzers* ágiles con armas de corto alcance y otros *mechas* más pesados, capaces de aguantar el fuego enemigo mientras sus compañeros flanquean al equipo contrario. Y todo esto, acompañado de unos gráficos de infarto, como dejan patentes estas pantallas. ¡No podemos esperar a echarle el guante!




NIER LLEGARÁ A ESPAÑA EN ABRIL

El nuevo y largamente esperado *Action RPG* de **Square Enix** y **Cavia** llegará para PS3 a las tiendas de todo el mundo, de manera simultánea, el próximo 23 de abril. El canoso Nier, decidido a salvar a su hija de una misteriosa enfermedad, utilizará la magia y la potencia de la espada para enfrentarse a todo un ejército de grotescas criaturas.





Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City, al fin en PlayStation 3

Rockstar Games acaba de anunciar el lanzamiento, tanto en formato físico como en descarga para *PSN Store*, de ***GTA: Episodes From Liberty City***, a partir del próximo 30 de marzo. Prepárate para explotar al máximo el motor gráfico *RAGE* con *The Lost And Damned* y *The Ballad Of Gay Tony*. Podrás disfrutar de ambos en un solo BD (y no necesitarás tener una copia de *GTAIV* para disfrutarlo) o bajarte cada capítulo de la *Store* (en este caso necesitarás tener el juego de **Rockstar**). Sea cual sea tu elección, podrás tener la absoluta garantía de que te lo pasarás en grande.





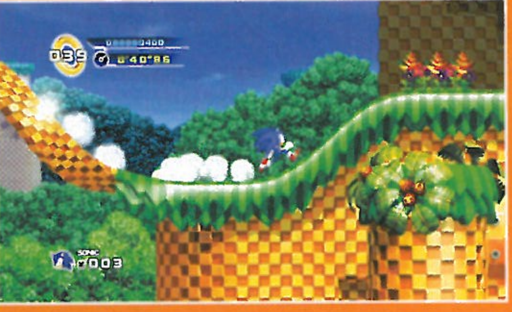


Activando el modo Climax podremos ralentizar la acción durante unos preciosos segundos. Si hubiéramos tenido algo así en la recreativa de 1987...

After Burner Climax asalta PSN

Desde esta primavera podrás descargarte de la *Store* uno de los últimos tesoros recreativos de **Sega** y **AM#2**: ***After Burner Climax***. Inspirándose en la mítica *coin-op* de 1987, ***After Burner Climax*** explotaba la potencia de la placa *Lindbergh* para ofrecer un vertiginoso desfile de piruetas y explosiones entre enjambres de misiles y cazas enemigos. A pesar de su espectacularidad, esta *coin-op* de 2006 jamás llegó a ser versionada para consola doméstica alguna... hasta ahora. La propia **AM#2** se está encargando de la conversión a **PS3**, sin sacrificar ni un solo aspecto de la recreativa original: surcarás los cielos a velocidad de vértigo, explotando a tu antojo el nuevo modo *Climax*, que ralentizará la acción durante unos segundos (el tiempo preciso para limpiar la pantalla de enemigos). De momento, no se ha desvelado el precio que tendrá en la *Store*, pero viendo estas pantallas... pagaremos lo que sea preciso.





La otra bomba de Sega para Store es ¡Sonic 4!

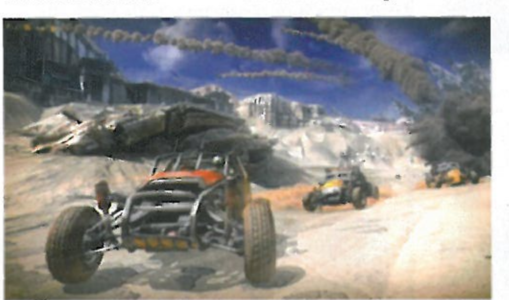
Mecánica 2D al estilo del clásico de MD, gráficos a 1080p... el sueño de millones de *fans* se hará realidad este verano cuando llegue a la *Store* ***Sonic The Hedgehog Episode I***. Con esta jugada, ***Sega*** apuesta fuerte por las descargas desde PSN (y en episodios) y por devolver a su mascota a un entorno que jamás debió abandonar.





El mundo de Rage recupera, sin disimulos, la estética de la saga Mad Max: polvo, chatarra... y mucho canalla suelto.

Las carreras de buggies tendrán un papel esencial en el desarrollo de Rage, aunque sospechamos que en ellas no habrá reglas.




Así luce Rage, la nueva creación de id Software

La adquisición, el pasado junio, de **id Software** por parte de **ZeniMax Media Inc** (dueños también de **Bethesda Softworks**) les va a permitir distribuir su nueva y esperada maravilla: ***Rage*** (en un principio, **EA** iba a ser quién llevaría la distribución). Con John «*Doom*» Carmack al frente, **id Software** promete trasladarnos con ***Rage*** a un mundo postapocalíptico, que recuerda poderosamente a la saga *Mad Max*. El impacto de un asteroide ha convertido la Tierra en un erial desértico en el que sólo sobreviven los más fuertes, y en él, además de enfrentarnos a canallas y buscavidas a tiro limpio, tendremos ocasión de demostrar nuestra habilidad con el volante en accidentadas carreras de *buggies*. Con las ganancias podremos mejorar nuestro desvencijado bólido. Viendo estas pantallas, el juego pinta estupendamente. Lástima que no llegará a las tiendas hasta el 2011.



En www.brinkthegame.com podréis ver en acción el editor de personajes que ofrecerá Brink. Las modificaciones no sólo serán estéticas, sino que marcarán la forma de actuar en combate: un tipo grande y pesado será lento, pero aguantará mejor los balazos.

Bethesda aporta nuevos datos sobre Brink

Septiembre acogerá el lanzamiento de este deslumbrante *shooter*, una de las grandes sorpresas del último **E3**. Para ponernos los dientes largos, **Bethesda** ha filtrado nuevos detalles sobre el editor de personajes, que permitirá cambiar tanto la fisonomía del personaje (rostro, músculos...) como su equipamiento, modificando con ello su comportamiento en combate.

Agenda

Febrero



18 SOCOM: Fireteam Bravo 3. El shooter táctico por excelencia regresa a PSP con modo multijugador mejorado.



19 Aliens Vs. Predator. Juega como Alien, Humano y/o Predator, y disfruta de sus numerosas modalidades On-line.

25 Heavy Rain. Si te atreves con este Thriller interactivo, tu concepto sobre los videojuegos cambiará. Descubré por qué en la página 44.



25 White Knight Chronicles. Level-5 vuelve a ofrecer una experiencia de rol incomparable en PlayStation 3.



26 MotoGP 09/10. Con todas las actualizaciones y licencias, Capcom nos trae el juego de motos que todos los amantes del motor esperábamos.

Marzo



9 FF XIII. La fantasía final por fin en PS3, en dos ediciones: Normal y Coleccionista, incluye jugosos extras.



11 Battlefield Bad Company 2. También en dos ediciones, la Especial contiene mejoras de vehículos y armas (pistola de dardos...).

12 Resonance Of Fate. Atento a este RPG desarrollado por tri-Ace y producido por Sega; no tiene nada que envidiar a los grandes del género...



18 God Of War III. Kratos llega a PS3 de tres maneras, entre ellas edición Normal y Especial en formato digipack.

News

Mecha cantarín
La tecnología VOCALOID y una potente IA permitirán hablar y cantar a estos mechas.

En palabras de Kojima «Peace Walker desvelará las razones por las que Naked Snake decide aceptar, por fin, el título de Big Boss».

Kojima revela nuevas perlas sobre MGS: Peace Walker

Robots cantantes, duelos entre seis jugadores y globos de reclutamiento... el nuevo MGS para PSP promete.

A estas alturas, nadie pondrá en duda que Hideo Kojima es un genio desarrollando juegos... y un maestro del marketing. Él solito se basta para disparar la expectación ante el lanzamiento en Mayo, de ***MGS: Peace Walker*** para **PSP**.

En una reciente entrevista, Kojima no se ha cortado un pelo a la hora de reconocer que las mejores ideas (el *Co-Op Ring*, la *Love Box*...) de ***Peace Walker*** las ha aportado él, y sólo él. Y de paso, ha desvelado algunos detalles más sobre su nuevo *Tactical Espionage Action*. Para empezar, los jugadores podrán crear una *Mother Base* para almacenar *items*, armas y desarrollar nuevo armamento. Hasta allí viajarán los enemigos reclutados mediante el famoso método *Fulton* (evacuación por globo), lo que nos permitirá ampliar y mejorar la funcionalidad de la base.

No menos llamativa es la incorporación de vehículos y naves no tripuladas, al servicio de *Snake*, dotadas de una IA que les permitirá hablar y cantar por su cuenta utilizando la tecnología *VOCALOID*. Oír a un *mecha* cantar no es algo que suceda todos los días.

Además, Kojima ha confirmado la incorporación en ***Peace Walker*** de un modo *Battle Royale* para seis jugadores (en equipos de tres) en *ad hoc*, que se añade al cooperativo para cuatro usuarios que ya conocíamos. Seguro que las sorpresas no se acabarán aquí... mayo aún queda algo lejos.



Tres juegazos que ya tienen fecha

Capcom acaba de anunciar las fechas de lanzamiento de tres de sus títulos más esperados. ***Super Street Fighter IV*** aterrizará el próximo 27 de abril. Un poco después, el 18 de mayo, podrás encontrar en las tiendas ***Lost Planet 2***, mientras que el *combo* de clásicos recreativos para *PSN* ***Final Fight: Double Impact*** (con ***Magic Sword*** de propina) lo hará en primavera.



Naughty Bear: el peluche canalla

A estas alturas es difícil sorprendernos, pero **505 Games** y **A2M** lo han conseguido con su nueva creación: ***Naughty Bear***. Prepárate para conocer el lado más perturbador de los ositos de peluche en un juego de acción en el que se premia el comportamiento maníaco y la mala leche. Eso sí, tendrás que esperar a finales de año.



Vanquish: lo nuevo de Mikami

Al fin se ha desvelado el cuarto fruto de la asociación **Sega/Platinum Games**, el esperado nuevo proyecto de Shinji «*Resident Evil*» Mikami. Por ahora, lo único que se ha desvelado de ***Vanquish*** es un espectacular vídeo, producido por **Logan** (el equipo que diseñó la intro de *MGS4*). Búscalo en www.platinumgames.com

News







Prison Break The Conspiracy

Si *CSI* tuvo su propio videojuego, la serie del preso tatuado hasta la médula, y que también ha enganchado a millones de telespectadores, no iba a ser menos. El juego será una fascinante aventura de acción para **PS3** que nos pondrá en la piel del agente Tom Paxtom, quien tendrá que averiguar por qué Michael Scofield (el prota de la serie), un tipo sin antecedentes, se ha convertido en ladrón de bancos. El jugador revivirá los momentos clave de lo sucedido en la primera temporada de *Prison Break*, mientras investiga y explora los escenarios del centro penitenciario de *Fox River State*. Si quieres saber más, visita su web en castellano: prisonbreak.deepsilver.com.

El Naruto de PS3 cada vez más cerca...





Otoño de 2010 es la estación escogida por **Namco Bandai** para el lanzamiento de su saga *Naruto Shippuden* en **PlayStation 3**. Así que, por fin, podremos disfrutar de batallas en alta definición, así como de nuevas características y mejoras, además de una jugabilidad perfeccionada en la que los jugadores podrán elegir los luchadores que deseen que les acompañen en los combates. ***Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2*** será fiel al universo del *anime,* incluyendo un abanico muy amplio de personajes e impresionantes gráficos que recrean las localizaciones de la serie.



Sorteamos un MP4 en Facebook

Este mes, desde el 14 de febrero, participa en el concurso que hemos organizado en nuestro grupo de *Facebook*, **Revista Oficial PlayStation**, y podrás ganar este increíble *MP4 Orange* de **Saytes**. Para ello, simplemente tendrás que hacerte fan nuestro y amigo del grupo de **Naical**, y entrarás directamente en el sorteo. De todos los que participéis, tú puedes ser el ganador. ¡A qué esperas!



El Juego

Se trata de un juego On-line de **PS3** lanzado por **Sony C.E.**, donde los jugadores (divididos en dos equipos) podrán demostrar su destreza y conocimientos mediante una serie de desafíos basados en preguntas y minijuegos, como simuladores de billar, juegos de puntería... ***El Juego*** durará un año y habrá cuatro etapas. Entra en www.ps3-eljuego.com y participa.



Aprende inglés con tu PSP

PlayStation y **Vaughan** (líder en la enseñanza del inglés) unen sus fuerzas para crear un método totalmente único: un videojuego para **PSP** que permitirá a sus usuarios aprender el idioma a la vez que se divierten. El título estará en las tiendas a finales de año y está siendo desarrollado por una productora española de reciente creación: **Tonika Games**.





Los enemigos caerán de forma diferente según dónde les dispares, cortesía del motor de físicas Euphoria.



Hay tantas actividades diferentes que, viendo todos los pantallazos juntos, parece el álbum de fotos de la vida de una persona real.







Red Dead Redemption



Compañía
RockStar
Programador
RockStar San Diego
Género
Shooter de acción

A LA VENTA
30
DE ABRIL

Yo de ti me pondría las espuelas y prepararía las pistolas, forastero, porque llega John Marston y querrás ser el gatillo más rápido al Oeste del Pecos

Cuando empuñas el mando para controlar a John Marston lo primero que te apetece es explorar el mundo que tienes alrededor: ver sus paisajes desde lo alto de un cañón, cabalgar hacia el atardecer, correr y dejarte caer arrastrándote o mirar al cielo para sentir las gotas de lluvia sobre la pantalla. Pero, aun siendo una experiencia que te hace sentir libre como Billy El Niño y a que nos han dicho que el mapa puede ser más grande que el de *San Andreas,* un mundo tan realista y elaborado no es lo que da personalidad al juego ni lo que le da su verdadera grandeza. El Oeste crepuscular de ***RDR*** rebosa vida y actividad por los cuatro costados. Todo parece estar tan sincronizado, y tan imbricado entre sí, que resulta mucho más convincente que esos *westerns* a los que homenajea. El peligro de que te aburras mientras vas de un sitio a otro parece conjurado.

En la primera misión nos ponemos de parte del ejército mejicano para acabar con un grupo de rebeldes atrincherados en un fortín. Si estás desarmado, la cámara está algo más alejada dejándote ver más paisaje, y se acerca a Marston como en otro *shooter* en tercera persona cuando sacas el arma. El apuntado que probamos es semiasistido y también tienes el *Dead Eye*, heredado de *Red Dead Revolver,* que permite ralentizar el tiempo.

Cabalgar es especialmente satisfactorio, tanto para moverte como para disparar mientras vas al galope. Incluso cuando acompañas a otro personaje en una misión es muy cómodo, porque le puedes seguir automáticamente, lo que te permite disfrutar de los diálogos.

Tras haber atrapado a un bandido ayudando al *sheriff* Johnson (un excelso homenaje a Jack Palance) y liberar a la hija de un ranchero, entramos en una mina. Puedes abrirte paso a tiros, utilizar el *Dead Eye*, disparar a los quinqués y derramar el aceite incendiado alrededor o estallar barriles de pólvora. Salimos de la mina subidos a un vagón y disparando a todo lo que se interpone en nuestro camino.

De momento, hay que dejar el mando a un lado, aunque tengamos ganas de decir que nos lo quitarán «sólo de nuestras frías manos muertas». *Sybil*



Matar un animal activará un desafío de caza, ya se trate de plumas de buitre o piel de coyote. Después podrás vender lo que hayas cazado.

HI-YO SILVER!

Los caballos no son sólo un medio de transporte: si le clavas demasiado las espuelas, te tirará. Si te quedas sin tu jaco porque te lo roben o lo maten, podrás capturar otro.

PlayStation

Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, videos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables de PS3



THEXDER NEO
Square Enix, 7,99 €.
Un shooter en dos dimensiones que te pone a los mandos de un pequeño robot en variados niveles.



DINER DASH
Sony C.E., 9,99 €.
El género del «Time Management» llega a PS3 con este divertido simulador de restaurantes de éxito internacional.



UNO
Mattel, 7,99 €.
El clásico juego de cartas llega por fin a la Store de PlayStation 3.



POLAR PANIC
Valcon Games, 9,99 €.
Otro rompecabezas tridimensional, esta vez con toques de arcade y ambientación invernal.

Demos Jugables de PS3



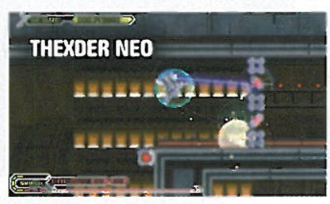
ALIENS VS PREDATOR



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



UNCHARTED 2: E.R.D.L.L.



THEXDER NEO



VANCOUVER 2010

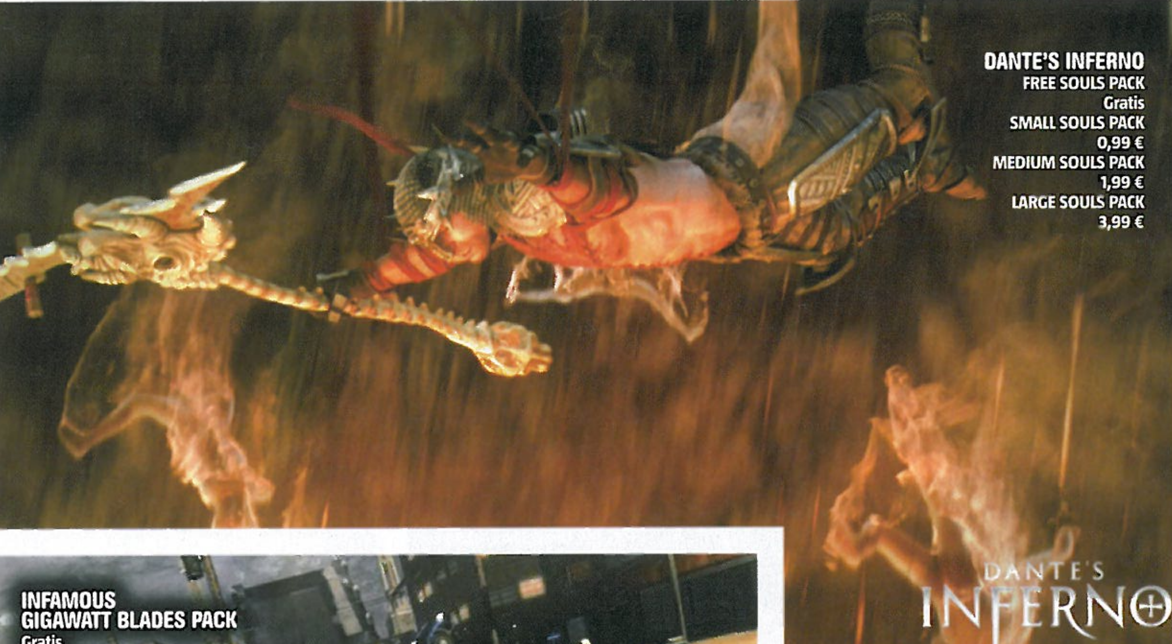
Clásicos de PSone (PS3/PSP)



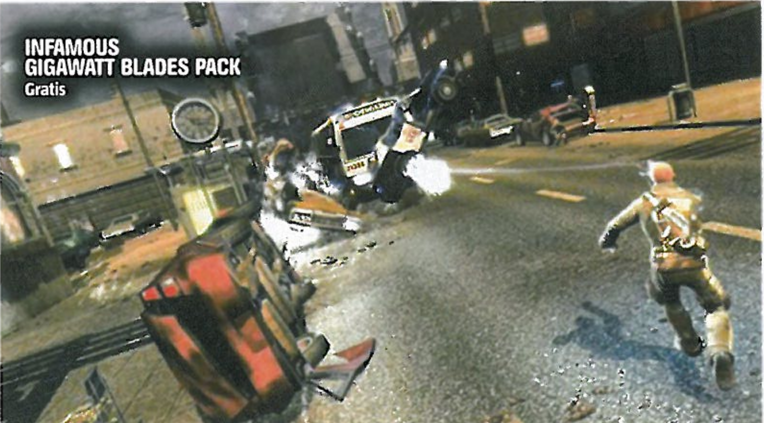
1. FINAL FANTASY VIII.
Square Enix, 9,99 €.

2. CONSTRUCTOR
Play It, 4,99 €.

Contenido adicional para tus juegos de PS3



DANTE'S INFERNO
FREE SOULS PACK
Gratis
SMALL SOULS PACK
0,99 €
MEDIUM SOULS PACK
1,99 €
LARGE SOULS PACK
3,99 €



INFAMOUS
GIGAWATT BLADES PACK
Gratis

Más contenidos

1 » **UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS... PLAYSTATION HEROES SKIN PACK**
4,99 €

2 » **PAIN**
HILDE GUNNAGROPE PACK
0,99 €



DRAGON BALL: RAGING BLAST REVIVED WARRIORS PACK
Gratis

EYEPET LUCKY DIP PACK 11 Gratis



ASSASSIN'S CREED II
SEQUENCE 12: BATTLE OF FORLI
3,99 €



Vídeos



1. AFTER BURNER CLIMAX



2. ARMY OF TWO: THE 40TH DAY MASK CREATOR



3. DANTE'S INFERNO FRAUD DEV. DIARY



4. FINAL FANTASY XIII INTERNATIONAL TRAILER



5. PINBALL HEROES



6. FIFA 10 DIRECTOR'S CUT



7. DC UNIVERSE DOOMSDAY



8. YAKUZA 3

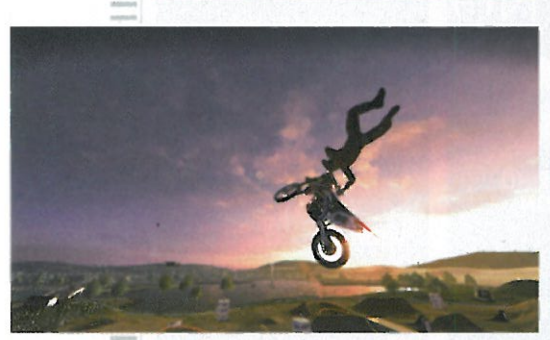
Juegos descargables de PSP



BEN 10 ALIEN FORCE: VILGAX ATTACKS
D3 Publisher, 29,99 €.
El superhéroe preferido por los críos vive una de sus arriesgadas aventuras en la portátil de Sony C.E.



MYTRAN WARS
Depp Silver, 19,99 €.
Estrategia por turnos de ambientación alienígena en la línea de los grandes clásicos del género bélico.



MX VX ATV UNTAMED
THQ, 19,99 €.
Motos de cross y quads compiten en este arcade de carreras para PSP.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS
Electronic Arts, 19,99 €.
La primera entrega de la popular saga para PSP, aparecida hace ya algunos añitos...

Más descargables

1. BEN 10: PROTECTOR OF EARTH 14,99 €
2. CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS 19,99 €
3. ARMY OF TWO: THE 40TH DAY 39,99 €
4. STAR WARS: BATTLEFRONT II 19,99 €



THE HISTORY CHANNEL: THE GREAT BATTLES OF ROME
Focus, 9,99 €.
Revive algunas de las batallas más memorables en torno al legendario imperio romano.

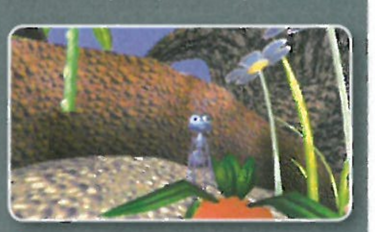
Las mejores ofertas del mes



1. **APE QUEST (PSP).**
Antes: 9,99 € / Ahora: 5,99 €



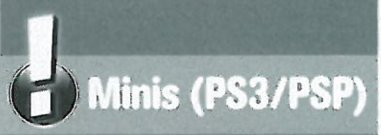
2. **LILO AND STICH: TROUBLE IN PARADISE. (PSONE)**
Antes: 4,99 € / Ahora: 3,99 €



3. **BUG'S LIFE. (PSONE)**
Antes: 4,99 € / Ahora: 3,99 €



4. **GO! SUDOKU. (PSP)**
Antes: 14,99 € / Ahora: 7,99 €



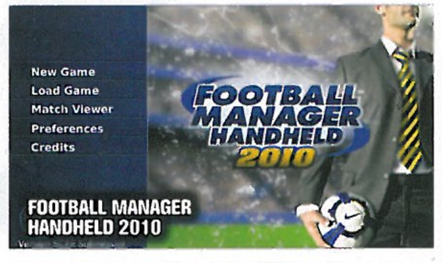
Minis (PS3/PSP)

1. DEFLECTOR 3,99€
2. VECTOR TD 2,99€
3. SPACEBALL: REVOLUTION 4,99 €

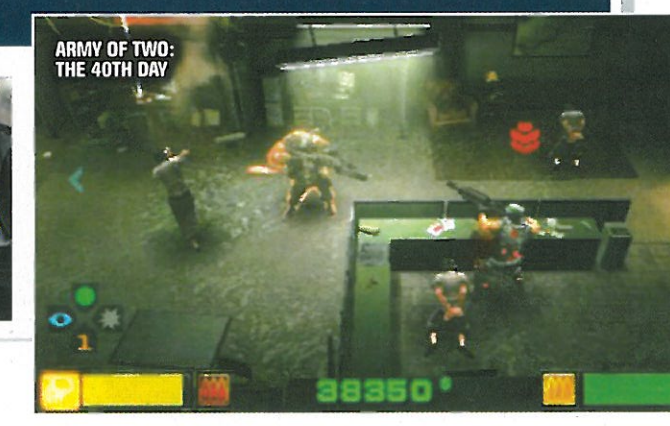
Demos PSP



HALF-MINUTE HERO



FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2010



ARMY OF TWO: THE 40TH DAY



16
www.pegi.info
PlayStation Network
¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA SER LÍDER DE 256 SOLDADOS?
MAG
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Esto no es sólo otro "Shooter". Esto es una guerra a escala real donde pueden participar hasta 256 jugadores reales por partida. Esto es un campo de batalla donde la muerte te puede sorprender en cualquier momento. Este es el sitio donde tienes que ganar para liderar la brigada, la sección o el ejército entero. Esto es MAG. ¿Quieres ser el líder? Empieza a serlo ahora mismo.
www.mag.com
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

Home



Descubre y disfruta con los mejores contenidos

LITTLE BIG HOME

por Dragócula

Viendo el traje del Día de la Marmota para Sackboy (lamentablemente ya fuera de catálogo), pensé que ojalá se hiciesen más actualizaciones que no tuviesen que ver con personajes de juegos o efemérides. Sería genial poder jugar con un Sacky-Batman, un Sacky-Heatfield (con su guitarrita), un Sacky-Ryuk (de *Death Note*)... Seguro que todos podríamos hacer

«¿Y si hubiese un editor de personajes "libre"?»

una lista así. Pero claro, siempre está el espinoso problema de los derechos de la licencia.

Aunque, ¿y si pudiésemos contar con un editor de personajes «libre»? Un sistema de caracterización que no dependiese enteramente de los *items* coleccionables que diseña **MM**, sino que cada uno, partiendo de objetos básicos, colores y texturas, pudiese «customizar» la vestimenta de su Sackboy. Se abriría un campo de creación nuevo para los usuarios y, al igual que pasa con los niveles, seguro que nos sorprenderían auténticas genialidades.



Tu propio garito... ¡Descubre si tienes poder de convocatoria o sólo eres capaz de montar la «fiesta del corcho»!

MUSICALITY

¿Alguna vez soñaste con tener tu propia discoteca?

Hay veces en que, al ver las actualizaciones, surge la pregunta de «por qué no lo habrán hecho antes», y éste es uno de esos casos.

Musicality es el nuevo apartamento que podemos encontrar en *HOME States*, y se trata, nada más y nada menos, que de una discoteca privada. Para personalizarla, además de decidir qué música suene, por supuesto, los usuarios tendrán a su disposición una colección de baldosas de colores que colocar «al gusto» en la pista de baile. Y, como en todos los espacios de **HOME**, habrá un lugar para el juego: un reto multijugador que emula a los títulos de mímica musical en el que los avatares competirán por ver quién lleva mejor el ritmo con diferentes instrumentos.



PIXELJUNK

A falta de uno, dos nuevos espacios

Para hacer tiempo hasta que llegue a la *Store* lo último del sello *PixelJunk*, podemos darnos un paseo para ver las «piezas» del ***PixelJunk Museum***, o ir directamenente hasta el ***PixelJunk Exhibition***, donde tendremos la oportunidad de desbloquear los elementos del traje de supervivencia de ***PixelJunk Shooter***.

HOME TV

En busca del mejor decorador

Si al contemplar tu apartamento, se te inflama el pecho de orgullo por una decoración estilosa y compuesta de *items* conseguidos en mil batallas, ésta es tu oportunidad. Perry y el equipo de *Home TV* han organizado un concurso para encontrar al mejor decorador de interiores. ¡Hay suculentos premios -virtuales y reales- en juego! Visita el blog oficial de **HOME** e infórmate de las bases.





FUTURIBLE...

White Knight Chronicles

Como en otras ocasiones, se nos ha hecho la boca agua viendo los *items* que pueden conseguir los usuarios de la zona *NTSC*, esta vez americana. Jugando a ***White Knight Chronicles*** podrán desbloquear contenido temático del juego para **HOME**, como algunos trajes. ¿Tendremos la misma oportunidad los moradores de la zona *PAL*?

Descubre y disfruta
de los mejores contenidos

mundo LBP

LittleBIGPlanet™

PlayStation



HAZ TU PROPIO PORT

Llega una serie de actualizaciones para PSP sobre LBP de PS3



A estas alturas, qué duda cabe ya de que ***Little Big Planet*** para **PS3** fue un juegazo, no sólo por su «modo historia», sino por la posibilidad de que el usuario pueda crear sus propios niveles. Ahora, con la llegada de la versión para la «hermana pequeña» de **PlayStation 3**, se amplía el universo del juego. Pero tal vez sientas nostalgia de aquellos niveles que jugaste con el *pad*... no hay problema.
Desde hace unas semanas, el catálogo de contenido descargable para el juego en **PSP** se ha ampliado con *packs* basados en aquellas fases que disfrutamos con el primer ***LBP***: *The Gardens* y *The Savannah* son los conjuntos de *items* que ya están a tu disposición para que los reinventes, con trajes, pegatinas y fondos.

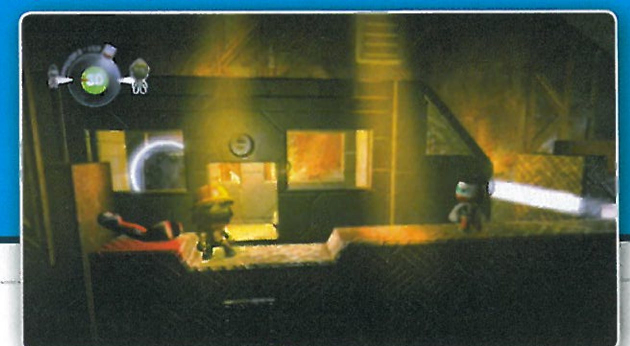


RUMORES...

Te daremos unas cuantas pistas: se trata de un *RPG* que saldrá a la venta a finales de febrero, desarrollado por **Level-5** y su protagonista se convierte en un «gigantesco caballero blanco». ¿Aún no sabes de qué juego se trata? Busca la página 70 del número pasado y tendrás la pista definitiva sobre una inminente vestimenta para Sackboy...

EL MEJOR NIVEL DEL MES

Del mes... y del año, porque este es el nivel que finalmente resultó ganador indiscutible en la primera edición de los *Sackie Awards*. Se titula *Little Dead Space*, su creador es Darkness Bear y además también obtuvo Sackie a los mejores F/X.
Este nivel, homenaje -que no copia- a *Dead Space*, del que simula ser una secuela, es una muestra magistral del uso de efectos, *items*, composición de decorados... que prácticamente calca el juego original combinando más que bien *puzzles*, plataformas, acción y una mecánica que gustará tanto a novatos como a expertos.



NOVEDADES PARA PSP

Todos estos disfraces, en el pack «The Sack That Time Forgot» por **2,99 €**



PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

La Comunidad SingStar



1 **TELEÑECOS**

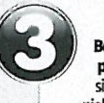
Abba (Dancing Queen). Estas dos habituales mozas en la Comunidad ya no saben cómo llamar la atención ¡y se lo pasan de muerte subiendo sus vídeos!





2 **DE CARNAVAL**

Metro Station (Shake it). Este mes abundan los vídeos de usuarios disfrazados, pero nos quedamos con el monstruo de color naranja que se mueve de lo lindo...



3 **PURO METAL**

Bon Jovi (Livin' on a prayer). Lo viven, lo sienten y se dejan la piel cantando por Bon Jovi... el de la derecha, de tanto menear la cabeza arriba y abajo, hasta pierde la peluca.



TOPS

SONGPACK CROWDED HOUSE

1. DON'T DREAM IT'S OVER
2. FALL AT YOUR FEET
3. FOUR SEASONS IN ONE DAY
4. IT'S ONLY NATURAL
5. WEATHER WHITH YOU

NUEVAS CANCIONES

1. BROKEN STRINGS – James Morrison y Nelly Furtado
2. IS IT ANY WONDER? – Keane
3. EH, EH (NOTHING ELSE I CAN..) – Lady Gaga
4. SUMMER SON – Texas
5. ALIVE AND KICKING – Simple Minds

News

LA GRAN FIESTA SINGSTAR LIVE!

La noche de los primeros jueves de cada mes se vuelve a vestir de lentejuelas, pelucas y boas. Y es que, la fiesta *SingStar Live!* regresa con fuerza. El último encuentro, celebrado en el Hard Rock Cafe de Madrid, fue todo un éxito. Como ya viene siendo habitual, la música española es la más solicitada para cantar, aunque algunos se atrevieron también con *Abba, Queen* y Britney Spears. El ganador de la noche fue Omar Flores, que cantó *Cada golpe* de *Melocos* consiguiendo 9.542 puntos, y se llevó una **PS3** de 120 GB. La próxima cita es el 4 de marzo, ¡no te la pierdas!

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR VOL. 3!

Participa enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿Qué canción de Michael Jackson se incluye en SS Vol.3?

A) Billie Jean B) This is it C) Thriller

Ganadores Singstar Miliki: **David Tubio, José M. Córdoba y Jesús Sahuquillo.**



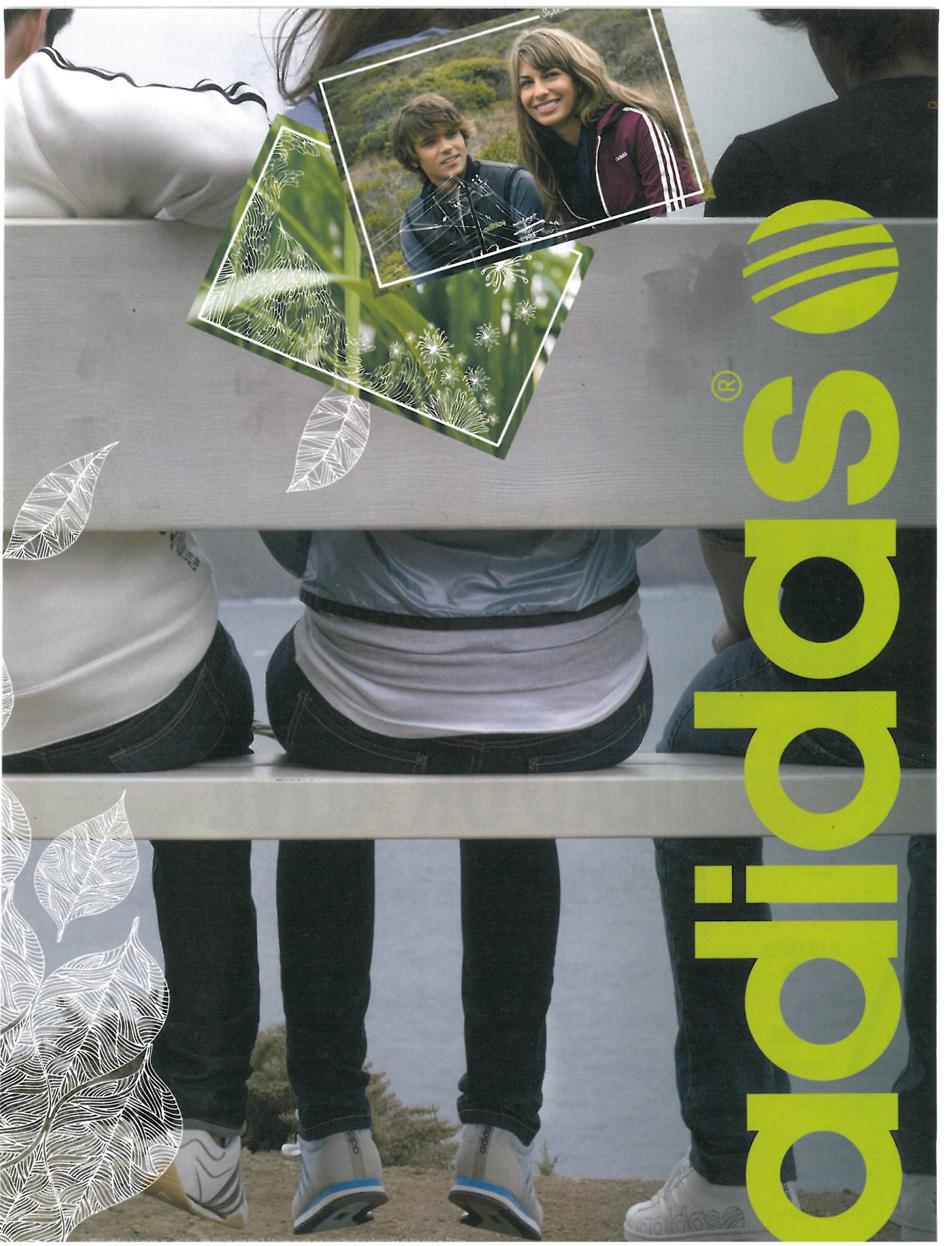
CANTOS DE SIRENA

por Anna

¿QUÉ ES MÁS IMPORTANTE?

Es la pregunta que siempre me hago cuando enciendo mi **PS3**... ¿Tendrá buenos gráficos? ¿Sacará provecho del rendimiento de la consola? ¿Tendrá una buena jugabilidad? Evidentemente todo esto siempre se tiene en cuenta, pero no es lo más importante. Lo importante es que sea entretenido, que posea una mecánica de juego adictiva y divertida... Está claro que no se puede comparar un *Dante's Inferno* con cualquier juego social, pero en calidad de entretenimiento sí, ya que con sus grandes diferencias, coinciden en algo: en que sus mecánicas de juego entretienen. Lógicamente, cada uno de una manera, pero ambos logran que el jugador se divierta. Y ahí es donde reside el éxito de un juego, pues te evade de la realidad y por unos instantes te hace sentir el verdadero protagonista de una historia: en el caso de *Dante's Inferno*, te convierte en un veterano de la tercera cruzada, y en el de *SingStar*, en una estrella del pop.

«Dante's Inferno y SingStar tienen mucho en común»


adidas®



DEAD OR ALIVE PARADISE

Género **Arcade**
Compañía **Tecmo**

A LA VENTA **2** DE ABRIL

JUEGA AL PÓKER, DESCANSA EN LA PLAYA O ÉCHATE UN VOLEIBOL RODEADO DE LAS LUCHADORAS MÁS BELLAS Y LETALES DE DEAD OR ALIVE

Después de mucho tiempo sin saber de esta saga, vuelve *Dead Or Alive* con una nueva entrega en exclusiva para **PSP**. Pero a diferencia de lo que podríamos pensar, esta vez no tendremos peleas fratricidas entre exuberantes chicas, sino que ***Paradise*** nos presenta una maravillosa isla en la que gozar de los placeres que el paraje nos proporciona.

Como si de un lujoso visitante se tratase, en esta isla podremos disfrutar de multitud de minijuegos como partidos de *voley*-playa, carreras por la piscina o apuestas en el casino mediante partidas de *poker* o de *blackjack*. Eso sí, todo ello con las preciosas luchadoras que deambulan por la isla como protagonistas absolutas.

Personaliza a tu gusto

Conforme vayamos consiguiendo dinero podremos comprar accesorios para cambiar su atuendo, cámaras con las que hacerles fotos o cualquier tipo de *item* para que practiquen sus habilidades en las horas muertas bajo el sol abrasador.

Si estás harto de los juegos que sólo se basan en aniquilar a hordas de enemigos o aquellos que te dejan los dedos sin sentido tras aporrear los botones, aquí tienes una propuesta mucho más relajada mientras llega el buen tiempo. A falta de un título que continúe la saga de lucha, este *spin-off* que sigue la línea de *Xtreme*, puede ser una buena opción para disfrutar de agradables momentos con Kasumi, Ayame, Lisa y compañía.



Este mes **lo más en Japón es...**

KINGDOM HEARTS
BIRTH BY SLEEP

El fenómeno Kingdom Hearts sigue siendo una locura en Japón y así lo demuestra el espectacular estreno de Birth By Sleep. Esta nueva entrega que ha vendido en menos de un mes más de 500 mil copias y también ha elevado considerablemente las venta de PSP, pretende llenar los huecos de la historia de Sora, Donald y compañía. Mientras se sigue especulando sobre el posible desarrollo de la tercera parte, los japoneses disfrutan de un nuevo título lleno de magia made in Square Enix.

INVIERTE TU DINERO. Usa sabiamente los yenes que vayas consiguiendo para hacer más felices a las chicas con todo tipo de regalitos.







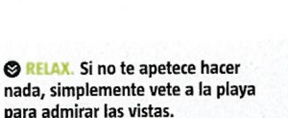
EL CASINO. En este casino podrás disfrutar de juegos de cartas como el poker o el blackjack, y desplumar a tus oponentes. Como te habrás dado cuenta, la baraja es un tanto peculiar...



TODO UN ARTISTA. Gracias al dinero que vayamos consiguiendo en los minijuegos, podremos hacernos con una cámara con la que fotografiar a estas bellezas.



Estas chicas sacarán los colores a más de uno con alguna que otra postura digamos... sugerente.



RELAX. Si no te apetece hacer nada, simplemente vete a la playa para admirar las vistas.



PRÓXIMAMENTE...



A LA VENTA EN ABRIL

ATELIER JUDIE: THE ALCHEMIST OF GRAMNAD

Para abril contaremos con este nuevo juego de Gust, remake del RPG que saliera en PS2 en el año 2002. Como novedades tendremos a Judie, un nuevo personaje que ha perdido la memoria, además de mazmorras más largas y nuevos objetos.







A LA VENTA EN MARZO

GUNDAM ASSAULT SURVIVE

La fascinación por los juegos de acción con mechas es inagotable en Japón. Aprovechando el tirón se acerca un nuevo Gundam que contará con más de 100 robots y 500 piezas intercambiables.



Los más vendidos

1. *KH: BIRTH BY SLEEP* PSP — RPG (SQUARE ENIX)
2. *VALKIRIA 2* PSP — RPG (SEGA)
3. *THE BATTLE OF ACES* PSP — LUCHA (NAMCO BANDAI)
4. *FINAL FANTASY XIII* PS3 — RPG (SQUARE ENIX)
5. *MHP 2ND G* PSP — RPG (CAPCOM)

POR LLOYD



LA SIGUIENTE GENERACIÓN

Obviamente, la generación actual comienza a alcanzar cierto techo técnico. Y, obviamente, se comienza a hablar de cuándo llegará la siguiente generación de consolas. Lógico, ¿no? No del todo.

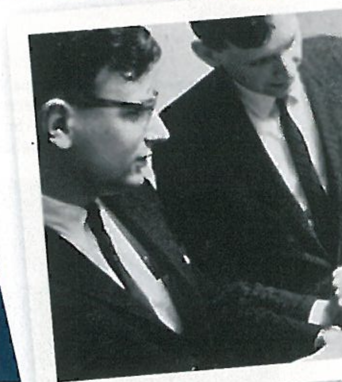
Cojamos a una auténtica bestia tecnológica de la actual generación en la consola más potente, **PS3**: la segunda parte de *Uncharted*. Es precioso, es impactante y es un juego que no está al alcance técnico de la consola

«La década del 00: del cero a la derecha»

rival, ¿verdad? Bueno, sí... pero no. Eso es cierto, pero lo único que vemos es un juego más pulido gráficamente, más realista, pero no un salto generacional. A falta de presenciar el próximo título que se promete como punto y aparte en la industria, ***Heavy Rain***, no podemos sino lamentarnos de la actual política multiplataforma. Comprensible, porque se rebajan gastos, pero una pena, porque así será complicado que se lleguen a exprimir las posibilidades de **PlayStation 3**.

En cuanto a una generación nueva y más potente de consolas, tal y como se han disparado los gastos de producción en esta... yo esperaría sentado.

AVATARES DE LA VIDA



De la tercera a la primera persona, el futuro de los avatares es dudoso

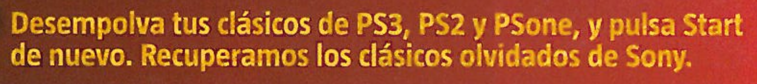
Gracias a la película de James Cameron, todo el mundo sabe lo que quiere decir «avatar», lo cual está muy bien, porque así podemos hablar con propiedad cuando nos refiramos al personaje o vehículo que controlamos en la pantalla en un juego. Eso es un avatar, y se lleva usando desde hace tiempo en los entretenimientos interactivos, aunque se ha popularizado con los *MMORPG* y esos personajes con los que los jugadores pasan tanto tiempo que casi acaban hermanándose con ellos.

Hay que irse a ***Spacewar!***, primer juego electrónico interactivo de la historia, para toparse con la primera revolución de los avatares, algo que jamás se había visto en ningún otro medio. En ***Spacewar!***, el jugador controlaba a un avatar que veía en pantalla a través de una interfaz, y se simulaban leyes físicas que afectaban al desarrollo de ese avatar, una nave espacial que sobrevivía o perecía según las acciones del jugador. Ahora nos parece obvio, y el juego completamente caduco, pero imaginad un momento en el que no existía nada de eso.

Pero la revolución acababa de empezar: después de múltiples juegos que no eran sino evoluciones en la presencia de este avatar, aparecieron los juegos de acción en primera persona: ya no veíamos al avatar, sino que compartíamos su perspectiva. Como detalle

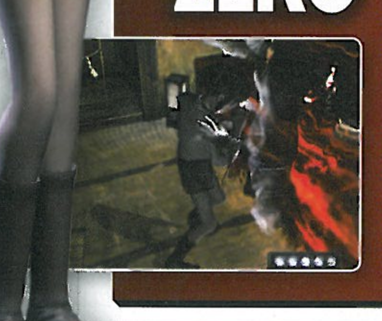
Try again

PROJECT ZERO



Con estilo genuinamente **Tecmo** (colegialas de curvas sinuosas: si eso no es un sello de autor, no sé qué lo será), ***Project Zero*** (*Fatal Frame* en Estados Unidos, *Zero* en Japón) es una serie de *survival horrors* modestos pero muy bien ambientados. Renunciando siempre a caer en la tentación de la acción chiflada y el *gore* «porque sí» a la que incita el éxito de las dos sagas principales del género, *Resident Evil* y *Silent Hill*, ***Project Zero*** opta por un acercamiento a los espíritus más reposado pero igual de inquietante.

El primer juego de la serie salió en 2001 para **PS2** y Xbox, y contaba las peripecias de una pizpireta joven, Miku Hinasaki, que se internaba en una mansión encantada en busca de su hermana desaparecida. Como único modo para enfrentarse a los espíritus que rondan por el lugar, sólo cuenta con una cámara de fotos muy especial, la *Camera Obscura*, con la que puede atrapar a los fantasmas. Un punto de partida muy especial que no sólo echa por tierra los planteamientos agresivos de tantos juegos de

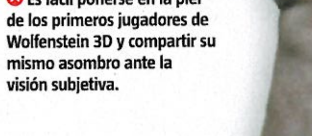




Otra tendencia reciente: avatares configurables para que se parezcan a lo que el jugador es... o más bien, a lo que le gustaría ser.

Doom trajo consigo las primeras muestras de rechazo a la capacidad inmersiva de los videojuegos. Si no hubiera sido en primera persona, no habría pasado... posiblemente.

Spacewar!, uno de los primeros videojuegos de la historia, no sólo cambió la historia del entretenimiento, sino que obligó a los jugadores a replantearse su papel en las formas de ocio.



Es fácil ponerse en la piel de los primeros jugadores de Wolfenstein 3D y compartir su mismo asombro ante la visión subjetiva.

ambiental, se mostraba una mano con un arma, aunque en los primeros *FPS* no era más que un adorno. La identificación entre el «yo» del jugador y el «yo» del personaje es total.

La última tendencia no es convertir al jugador en un personaje de fantasía, sino llevarle directamente al juego. Con mandos que replican en pantalla los movimientos exactos que hace el jugador. O juegos como ***Los Sims*** y aplicaciones como *Home* de **PS3**, que son variantes finas de los abruptos *MMORPG*, sin exigencias adictivas ni violencia. El futuro de los avatares, está claro, es un baño con desinfectante de la sucia posesión digital de toda la vida.

La última fiebre de la industria, los mandos con sensores de movimiento, llega a PS3.





horror, sino que cuestiona y replantea el papel de observador morboso que tiene cualquier espectador de juegos y películas de miedo. La secuela, de 2003, consiguió superar en horrores e imágenes de impacto a su predecesor. Para ello, duplicó las jovencitas protagonistas y subió las dosis de aventura, *puzzles* e investigación, en un cóctel de horror que hoy se considera el mejor de la serie. La tercera entrega, finalmente, fue exclusiva de **PS2** y sofisticó el empleo de la cámara de fotos fantasmagórica. También sirvió para ligar con una nueva historia los argumentos aparentemente inconexos de las entregas anteriores.

Línea alterna

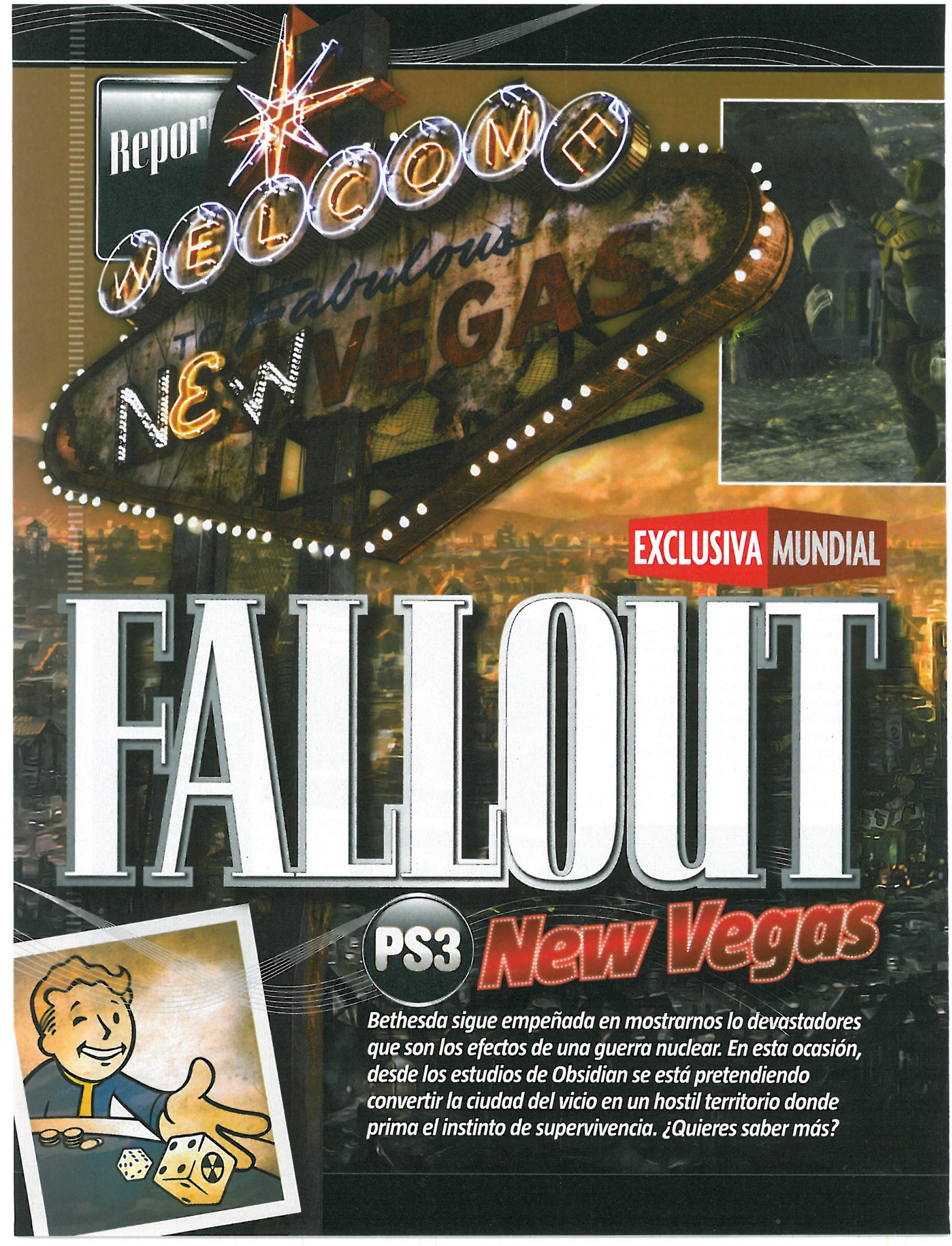
MOUNTAIN MANIAC

Estética de Atari 2600 vitaminada para una mezcla enloquecida de pachinko y Rampage.



Cuando **Pixeljam** hace un nuevo juego, los más sensatos de la sala saben que lo mejor es callar y disfrutar. Aún no han programado nada que no sea una declaración de amor febril y apasionada por los juegos del pasado, y ***Mountain Maniac*** no es una excepción. Concebido como un extraño hijo bastardo de un *pinball* sin *flippers* y un *Rampage* sin monstruos, ***MM*** consiste en, simplemente, dejar caer por la ladera de una montaña enormes piedras que vayan destrozando todo lo que encuentren a su paso. Cuanta más muerte y destrucción provoquen, más puntos para nuestro montañero chiflado, que entre apocalipsis rodados tendrá que defender la cima de la montaña de las fuerzas del orden. Adictivo, no; lo siguiente.

Juégalo en
http://games.adultswim.com/mountain-maniac-twitchy-online-game.html



Bethesda sigue empeñada en mostrarnos lo devastadores que son los efectos de una guerra nuclear. En esta ocasión, desde los estudios de Obsidian se está pretendiendo convertir la ciudad del vicio en un hostil territorio donde prima el instinto de supervivencia. ¿Quieres saber más?



Algunas de las nuevas armas harán las delicias de los amantes de la destrucción. Habrá incluso alguna dirigida por satélite.



LAS VEGAS RENACE

El aroma ruinoso y cacharrero del Fallout 3 se trasladará a Las Vegas produciendo un contraste entre el neón y la desolación. Con lo poco que se puede conseguir en un contexto de posguerra nuclear, los habitantes de Nevada intentarán devolver a Las Vegas su esplendor. Y por lo visto, el resultado es decente.

Así de dura es esta profesión. Mientras España entera combatía las incesantes nevadas que asolaban nuestro territorio, nosotros nos paseábamos en manga corta bajo el sol brillante y los cielos despejados de la elegante Newport Beach, situada a unos 60 kilómetros al sur de Los Ángeles y cercana al lugar donde se asientan los estudios de **Obsidian**. Tras varias caminatas por la playa y duras sesiones de compras por los centros comerciales de la localidad, pudimos por fin echar un primer vistazo a lo que será ***Fallout New Vegas***, un título que retoma todo el sistema jugable y el motor gráfico de *Fallout 3* para presentarnos una historia nueva en un emplazamiento nuevo. Si alguna vez te has hecho la mítica pregunta de cómo sería el estado de Nevada tras una guerra nuclear, este título te dará la respuesta, porque ahí precisamente es donde nos llevará **Bethesda** esta vez, a los aledaños de Las Vegas.

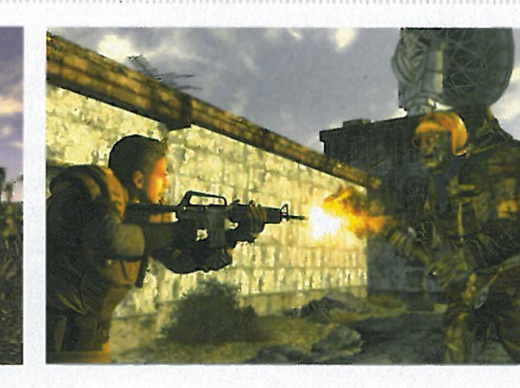
Como pudimos ver durante los tres cuartos de hora que duraba la *demo*, el apocalipsis radiactivo no le ha sentado mejor a Nevada de lo que en su día le sentó a Washington. Al igual que ocurría en *Fallout 3*, gran parte del juego lo pasaremos moviéndonos de un lado a otro por un yermo desolado a causa de las bombas, y al igual que ocurría en aquél, también habrá una capital medio derruida por la que tarde o temprano acabaremos pasando; esa no es otra que la ciudad del neón y los casinos, convertida ahora en *New Vegas*. Lamentablemente en la *demo* no la pudimos pisar aún, pero sí apreciar un »



El yermo seguirá siendo un lugar tan peligroso como de costumbre. Cuanta más habilidad con las armas tenga tu persona, mejor será para tu salud.



En Fallout New Vegas contaremos con nuevas armas y algunas adiciones curiosas para las ya existentes. Por ejemplo, ahora podremos añadir una mira telescópica a las pistolas para obtener mayor precisión en el momento de disparar sobre objetivos alejados.



MUTANTES SÚPER INTELIGENTES

Por lo que vimos, los súper mutantes de Nevada están más evolucionados que sus colegas de Washington. Aquí casi todos eran capaces de razonar y mantener conversaciones coherentes con nosotros, amén de poder portar gafas tan chulas como las de la imagen.

detalle curioso, y es que al subirnos a cualquier posición elevada dentro del yermo se podían ver los albores de la nueva ciudad en plena reconstrucción.

New Vegas estará más centrado en las facciones

LUCHANDO POR EL CONTROL

Los desarrolladores de **Obsidian** nos otorgan esta vez el papel de un personaje que acaba de ser disparado en medio del desierto. Tras despertar en la casa de un médico los primeros minutos, al igual que en *Fallout 3*, nos invitarán a definir el perfil y atributos mediante las respuestas que demos al matasanos, quien nos mostrará imágenes y nos hará diversas preguntas. Al salir de allí y vernos ante el mundo real, equipado cómo no con nuestro *Pipboy*, comenzarán los problemas. El objetivo principal de la historia consistirá en descubrir quién ha tenido la osadía de intentar acabar con nuestra vida, pero el nuevo orden instaurado en la zona también servirá para meternos en numerosos problemas. En efecto, la bombas han dejado Nevada sumida en el caos, y el vacío de poder de hecho ha provocado que dicho estado sea anexionado al de California. Debido a esta situación han surgido diversos grupos y facciones que tratan de hacerse con el control de cada territorio, como la *North California Republic* (la *NCR*, que ya aparecía en el mítico *Fallout 2*). El concepto de facciones será una de las bases de ***New Vegas***, sustituyendo así al *karma* que en la tercera entrega nos era asignado en función de nuestras buenas o malas acciones. Ahora lo importante será la consideración que los diferentes grupos tengan hacia tu personaje, y que podremos consultar mediante diversos indicadores en la pantalla del carismático *Pipboy*.



Para los más nostálgicos, New Vegas incorpora unas viejas conocidas criaturas del universo Fallout: los Geckos, que no veíamos desde la segunda entrega.

El nuevo menú radial para dar órdenes a los compañeros que consigamos proporciona una mayor variedad de acciones respecto a las que teníamos en Fallout 3. Además, es más cómodo y agradable.

Al principio del juego tendrás que verte las caras con unos cuantos enemigos que quieren atacar el pueblo. Podrás repelerlos con dinamita o con lo que tengas más a mano. Éste desde hoy dice que ya no le gusta el golf.

TAN LOCO COMO QUIERAS

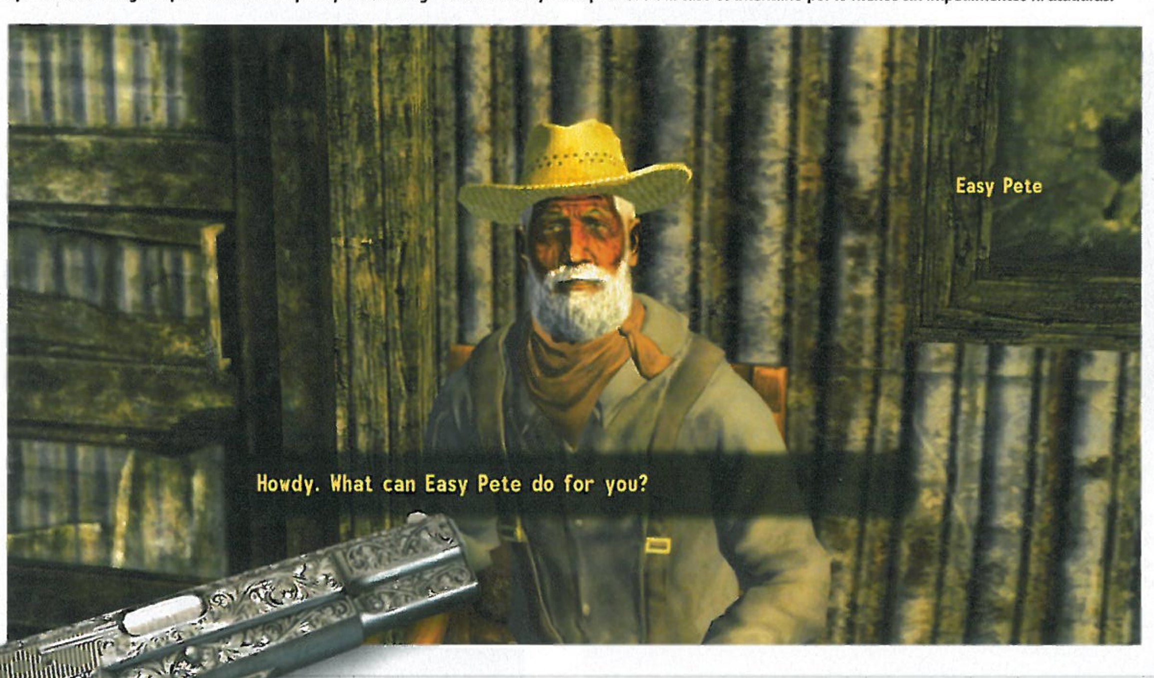
Al comienzo de la historia, podremos personalizar a nuestro héroe a base de identificar dibujos al más puro estilo Rorschach. Algunas preguntas del doctor y una máquina del amor harán el resto del trabajo.

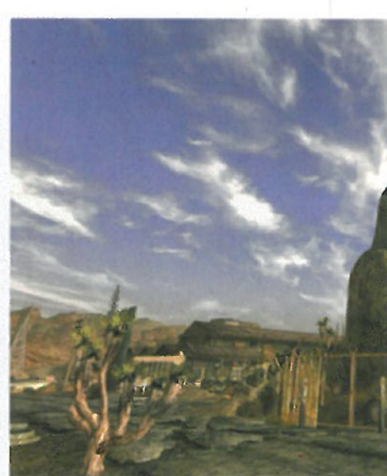


Los pueblos y ciudades seguirán tan desalmados como es habitual en la serie. El clima árido y seco seguirá predominando.

La misión principal consistirá en buscar a nuestro asesino

Como en todo buen juego de rol, habrá que hablar con todos los personajes que tengamos a tiro. New Vegas incorpora como novedad tener todas las opciones de diálogo disponibles desde el principio. Que tengamos éxito o no, no es problema. El caso es intentarlo por lo menos sin impedimentos ni ataduras.





Para devolver el esplendor a Las Vegas y alrededores hay que aprovechar los materiales que se tengan a mano y el ingenio. ¿La estatua de un tiranosaurio en medio del desierto? Si hay casinos con canales venecianos y una pirámide de pega, ¿por qué no lagartos gigantes?

Otra idea que **Obsidian** ha querido reforzar es la de sentirnos completamente libres y fuera de ataduras impuestas por las características del protagonista. La dialéctica, por ejemplo, no encontrará impedimentos en tu posible poca elocuencia, ya que desde un principio todas las opciones de diálogo con cada uno de los *PNJ* estarán a nuestra completa disposición. No importa que con nuestras cualidades vayamos a fallar un intento de persuasión sí o sí, porque podremos probar suerte igualmente o incluso tratar de superarlo más adelante con nuestros atributos mejorados.

UN ERIAL NO EXENTO DE NOVEDADES

A pesar de que aparentemente, ***New Vegas*** pueda tratarse de una quinta expansión a lo grande de *Fallout 3*, lo cierto es que mantener todo el estilo técnico y jugable de su predecesor no es un impedimento a la hora de mostrarse como un proyecto sólido e independiente. Las novedades de esta futura entrega prometen ser cuantiosas y empezarán en el mismo comienzo del juego, donde se nos permitirá elegir, entre los modos de dificultad habituales, una nueva incorporación: el modo *Hardcore*, que según confirmaron los propios creadores, otorgará una recompensa especial al final. Las opciones para el manejo de aliados también han evolucionado en cuanto a forma y número, pues ahora un menú radial nos mostrará diversas posibilidades que irán más allá del «avanza» y «espérame aquí». Entre eso, las nuevas mejoras para pistolas, la posibilidad de arrojar cartuchos de dinamita a tus enemigos y lo que nos quede por ver, seguro que aún hay mucho *Fallout* por disfrutar.







Entrevista con...

Chris Avellon

Game Designer de Fallout New Vegas

¿Qué es lo que más diferencia a *New Vegas* de *Fallout 3*?
New Vegas abandona el concepto de *karma* para centrarse mucho más en los conflictos de intereses entre facciones y la reputación que nuestro personaje tiene en cada una de ellas. Esa creo que es la principal diferencia.

¿Cuál será aproximadamente la duración de *Fallout New Vegas*?
Como siempre, todo dependerá del número de misiones secundarias que cada uno esté dispuesto hacer. Pero a grandes rasgos puedo decir que la duración de este juego será similar a la que tenía *Fallout 3*.

En *Fallout 3* ya había opciones de diálogo que se podían no superar. ¿Qué cambia en *New Vegas*?
Lo que queremos ahora es que el jugador se sienta completamente libre para intanter cualquier posibilidad. Ahora, al hablar con un personaje, tendremos disponibles todas las preguntas y respuestas posibles y no habrá consecuencias negativas si fallamos.

¿Por qué habéis decidido recuperar como enemigo a los *Geckos*?
Queríamos añadir cosas nuevas a ***New Vegas*** con respecto a *Fallout 3*, pero además pretendíamos recuperar viejas sensaciones que fueran reconocibles para cualquier seguidor más veterano de la saga.

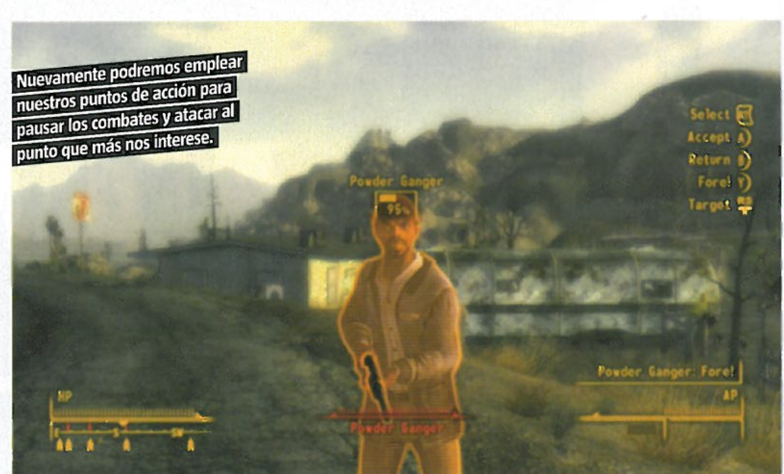
Las primeras horas de juego que hemos visto en la *demo* parecían tener una dificultad demasiado elevada. ¿Qué opinas de esto?
Como es habitual, las cosas hay que tomárselas con calma. Nosotros no queremos mermar la libertad del jugador y, por eso, nada más empezar podremos ir donde queramos. Pero claro, para hacer según qué cosas será fundamental haber mejorado nuestro personaje.

¿Veremos de nuevo a la Hermandad del Acero en *Fallout New Vegas*?
Es posible que anden por ahí (risas).

YA PUEDES IR ENTRENANDO

Según nos contaron sus creadores, New Vegas incorporará un nuevo grado de dificultad llamado modo Hardcore que otorgará una recompensa a quien lo complete. Así que hasta otoño, que es para cuando está previsto su lanzamiento, podemos ir practicando.





Nuevamente podremos emplear nuestros puntos de acción para pausar los combates y atacar al punto que más nos interese.



Todo el elenco de razas y personajes que vimos en Fallout 3 seguirá viéndose en New Vegas. Los necrófagos, por supuesto, no son ninguna excepción. Esperamos que a estas alturas ya te hayas sobrepuesto a tus prejuicios sobre aquel tan simpático que trabajaba en el bar de Moriarty.

Reportaje

PS3

Piratas del Caribe

Armada Of The Damned

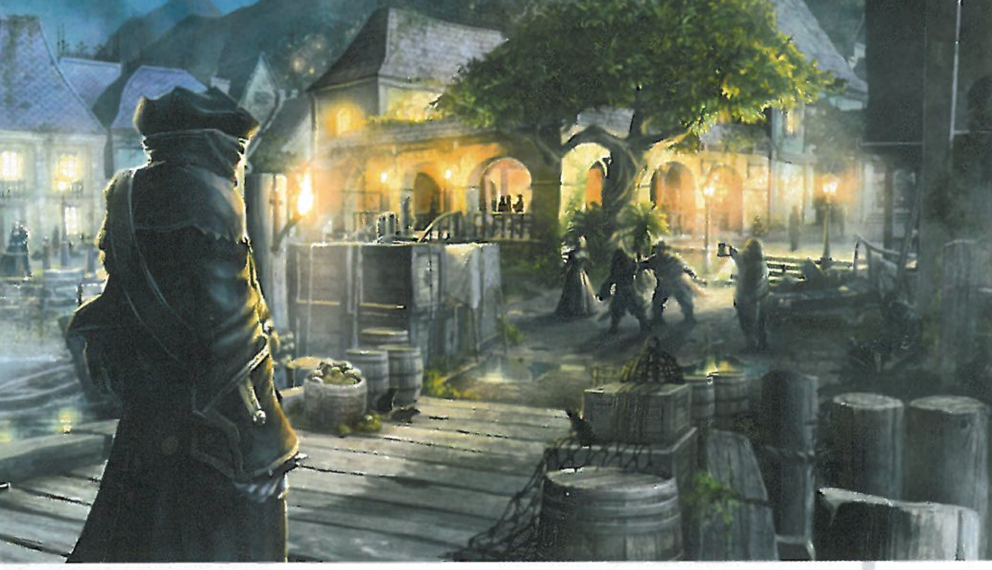
El capitán James Sterling se suma al universo pirata de Disney en un juego de rol de acción independiente de las películas, y tú decidirás si quieres que sea un héroe legendario a lo Errol Flyn o un ser sobrenatural a lo Davy Jones



El estudio está en la lluviosa Vancouver (Canadá). Tiene cuatro equipos de desarrollo: uno trabaja en Piratas, otro en Tron: Legacy, uno tercero en proyectos secretos aún y un cuarto que se encarga de las herramientas y tecnología.







Las calles de Tortuga estarán llenas de mujeres de vida alegre, borrachos haciendo eses por los callejones y peleas callejeras, como toda buena ciudad pirata que se precie. El pantallazo que hay sobre estas líneas está retocado, pero los responsables del juego aseguran que el aspecto final no se alejará mucho de él.

El universo pirata de **Disney** se ampliará este año con ***Armada Of The Damned,*** un videojuego de rol de acción en el que deberás decidir si quieres ser un pirata con buen corazón o das el paso hacia un mundo más tenebroso y sobrenatural.

La acción es anterior a la trilogía de películas y, aunque habrá algunos personajes ya conocidos, el protagonista será un pirata nuevo: James Sterling, que a los 21 años recibe la herencia familiar, una libra esterlina de plata, y decide enrolarse para vivir sus sueños de libertad en el mar. Pero el destino le tiene reservada una mala jugada y acaba en el fondo del océano, enredado con la cadena del ancla del galeón en que iba. En estos primeros momentos de juego tomarás tu primera decisión: atravesar o no la puerta al mundo sobrenatural que imprime carácter a la franquicia *Piratas Del Caribe*.

Si cruzas la puerta te convertirás en lo que **Propaganda** llama *Dreaded* («temible» en inglés), un ser sobre el que pesa una maldición, y si la cierras serás *Legendary* («Legendario»). El juego evolucionará de una manera u otra según la decisión que tomes en esta situación y en otras muchas que se plantearán.

Esta última frase se ha convertido casi en un soniquete para todos los juegos de rol que han salido en los últimos dos años, pero en este caso no se trata de promesas vanas. Si juegas como legendario irás ganando fama y renombre como audaz pirata, las mujeres caerán rendidas a tus pies y te convertirás en una leyenda. Pero si optas por ser



¡AL ABORDAJE!

Cuando derrotas un barco enemigo puedes optar por hundirlo u ordenar a tus hombres que lo aborden. Si decides lo segundo puedes lograr más botín con un minijuego, pero te arriesgas a perder parte de la tripulación durante la pelea y tendrás que reclutar gente, lo que te costará dinero.









A los españoles nos toca hacer de malos, una vez más. Sterling deberá liberar al Caribe de la locura ambiciosa del almirante Maldonado, que intenta recuperar el poder español en la zona.

Aunque decidas ser un Sterling sobrenatural, puede que en algunos casos decidas ser legendario; el entorno detectará este cambio en tu forma de jugar y actuará en consecuencia.



CON 10 CAÑONES POR BANDA

Si en el sistema de combate en tierra prima la acción, la lucha en el mar tiene un componente estratégico. Al comenzar la batalla podrás dejar la tripulación al margen o asignar parte de los marineros a los cañones o a reparar el barco durante la batalla. Igual que tu personaje sube de nivel, el barco tendrá mejores cañones y habilidades con el tiempo.

Habrá que jugar dos veces para vivir una experiencia completa

Dreaded condenarás tu alma a buscar la venganza y te convertirás en un monstruo. Entre el blanco de *Legendary* y el negro de *Dreaded* habrá una gama de grises para tus decisiones.

El mundo también cambiará según seas: tu barco, tu aspecto, los diálogos, las áreas que puedes visitar, las misiones que puedes hacer... En las misiones que hemos visto queda claro que, como mínimo, habrá que jugar dos veces para vivir una experiencia completa de juego.

Pese a que éste no sale hasta finales de año, ya hay una versión jugable desde hace cuatro meses, porque **Propaganda** ha optado por trabajar con el «método *Bioware*», elaborando un esqueleto básico para tener una visión global del juego que les permita comprobar que todos los elementos encajan y después pulir los detalles una y otra vez durante meses. Esa obsesión se revela también en el cuidado para que cada elemento que aparece encaje en el universo de *Piratas Del Caribe*.

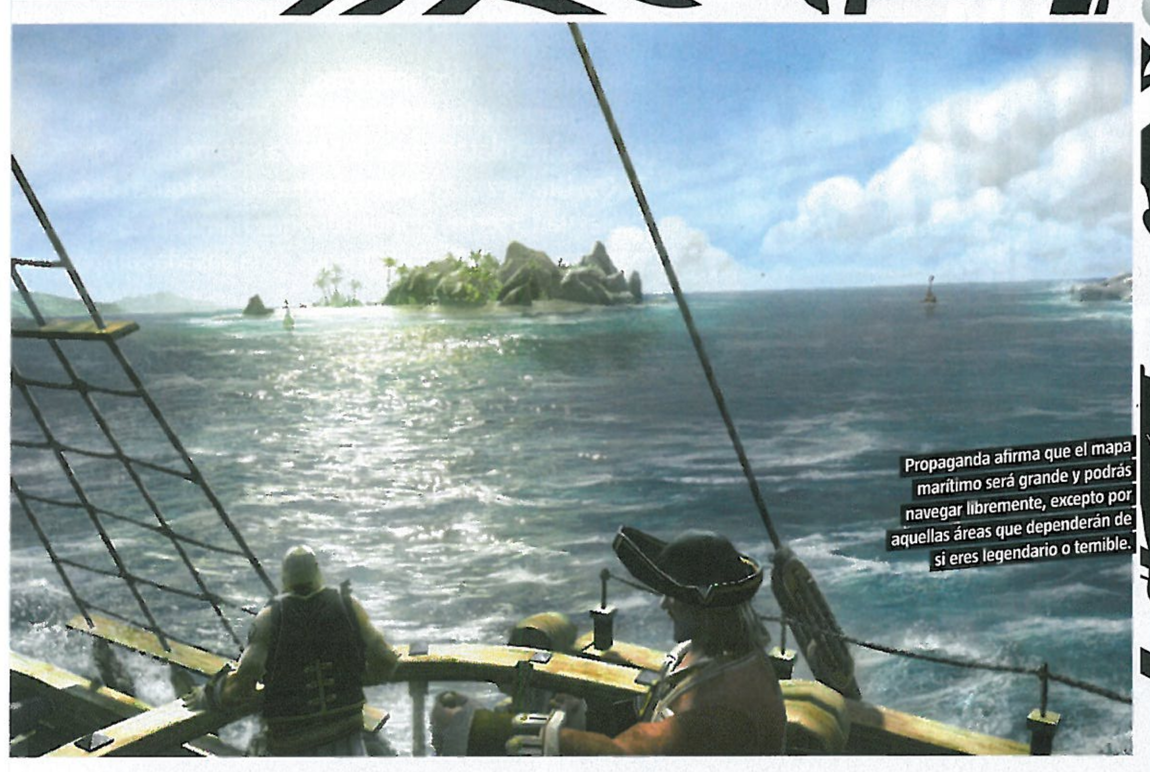
LEVANDO ANCLAS

Un juego de piratas debe proporcionar una experiencia marítima intensa, y ***Armada Of The Damned*** lo hace con un mundo abierto en el que puedes explorar islas y luchar contra otros barcos. Una vez más, tus actos tendrán consecuencias decisivas: por ejemplo, aborda muchos barcos mercantes y acabarás siendo atacado por los navíos ingleses.

Al tratarse de la franquicia **Disney** más popular en estos momentos, el juego se dirige a un público mayoritario, para el que **Propaganda** ha diseñado una misión principal muy cinematográfica y accesible, pero manteniendo la profundidad en las misiones secundarias para los jugadores habituales de rol. En la misma línea está el sistema de combate. Están los clásicos golpes «normal» y «fuerte» con la espada, la pistola para herir a distancia y las habilidades, diferentes según seas *Legendary* o *Dreaded*.

Pero también cuando estás en el mar hay intensidad en las luchas: puedes buscar «críticos» golpeando de cerca, aunque sea a costa de que tardes más tiempo en poder atacar, o de lejos, y decidir si quieres destrozar el barco, frenando su marcha, o a su tripulación, lo que hará que se espacien los ataques.

Tanto en aquellas partes del juego que están más avanzadas como en aquellas que apenas son algo más que un *storyboard*, este título está impregnado de un espíritu pirata del que Sparrow estaría orgulloso, y tiene una propuesta vanguardista de rol que promete, esta vez sí, que tus decisiones cambien el mundo.



Propaganda afirma que el mapa marítimo será grande y podrás navegar libremente, excepto por aquellas áreas que dependerán de si eres legendario o temible.





Igual que en las películas, las tabernas serán sucias y oscuras, aunque en la calle domine el más intenso sol caribeño.

El equipo de arte está centrado en estos momentos en hacer que el mundo parezca vivo y en el aspecto de los personajes.



Aunque el juego tiene un ciclo de día/noche de unos 20 minutos de duración, sólo lo notarás cuando estés en el mar o en alguna isla. En las ciudades sólo será de día o de noche. El Sterling que puedes ver en esta imagen es un apolíneo Legendary. Si se tratase del que optó por el mundo sobrenatural, llevaría un ancla a la espalda, su cara estaría casi oculta por el cuello de la casaca y tendría un aspecto mucho más siniestro.

Entrevista con...

Alex Peters

Director de Pirates: Armada Of The Damned

Devon Blanchet

Director de diseño



Han trabajado a lo Bioware, haciendo un código jugable muy básico y luego puliendo. ¿Qué ha aportado este método al juego?

A. Peters: Te permite trabajar en un área pequeña y luego colocarla en un contexto general. A lo mejor algo que quedaba bien, ves que no encaja porque es muy duro o por lo que sucede antes o después en el juego. Hay algunas zonas que sí hemos hecho con calidad visual y con todas las mecánicas claves como el sistema de combate, para asegurarnos de que encajará bien todo el juego.

Esto nos ha permitido eliminar lo que no funciona y mejorar lo que sí, porque te cuesta más descartar cosas cuando has invertido en ellas mucho tiempo. Así, si vemos que una zona es muy repetitiva, la quitamos.

Intentan llegar a un público amplio, pero los RPG tienen un sistema de mejora del personaje complicado...

D.B.: Lo hemos simplificado para que sea accesible de verdad, eliminando buena parte de la cantidad tan apabullante de estadísticas que hay. La subida de nivel es profunda pero usamos muchos iconos; la vida no se indica en números, sino en una barra. No es que no tenga profundidad, sino que es más accesible.

¿Suficiente para gustar a los jugadores *hardcore*?

D.B.: Sí, porque también tienes los números si quieres. Hay 59 categorías que funcionan sin que se vea y puedes entrar en ellas. Buscamos ese equilibrio entre que todo el mundo sepa jugarlo y lo que exigen los jugadores *hardcore*.

Al vencer a otro barco, ¿puedes quedártelo si es mejor que el tuyo?

A.P.: Cuando abordas otro barco puedes hacer varias cosas, unas agradables y otras no. Pero no te lo quedas. La historia te explica la razón. Los barcos de la serie son muy especiales y tienen su propio nombre.

Los mejores de 2009

Al igual que en años anteriores, PlayStation Revista Oficial premia a los mejores títulos que han aparecido para las tres plataformas de Sony a lo largo del año 2009. Una vez más queremos que seas tú quien decida cuáles van a ser los afortunados que merecen los galardones a los mejores juegos de la pasada campaña.

¡Envía un SMS al 25152 y podrás ganar este increíble lote de regalos!



Cómo Concursar

Envía SMS al 25152 poniendo la palabra play(espacio) y la combinación de letras y números de todas las categorías con un espacio entre ellas.

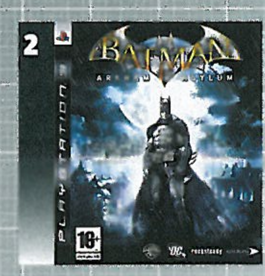
Ejemplo: play a1 b2 c3 d4 e5 f6 g7 h8 i9 j1 k2 l3

Coste del SMS 1,39 € IVA incluido. Servicio prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. Info@eurostar.es.
Concurso válido del 15 de febrero al 14 de marzo del 2010.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com <http://www.revistaplaystation.com>.
Concurso organizado por: PlayStation Revista Oficial.



Mejor juego de PS3

1


2


3


4


5


6


7


8

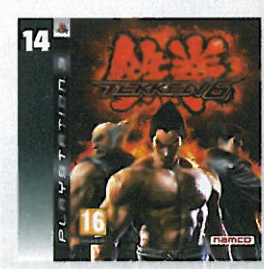

9

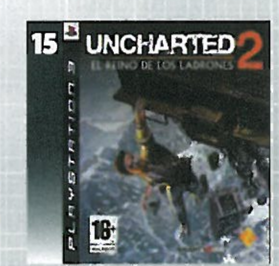

10


11


12


13

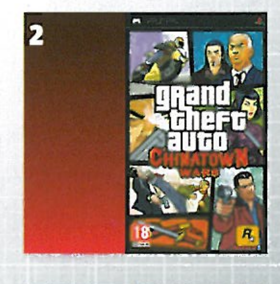

14


15




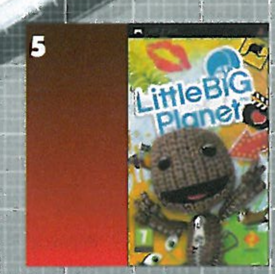
Mejor juego de PSP

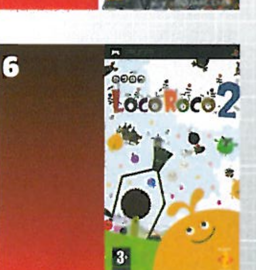
1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


C Mejor juego de PS2



1

2

3

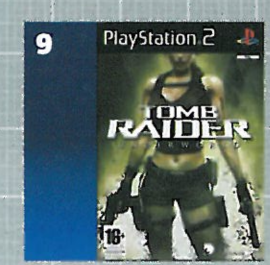
4

5

6

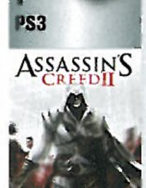
7

8

9

10

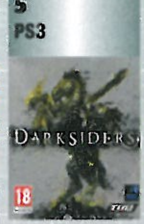

D MEJOR JUEGO AVENTURA / ACCIÓN

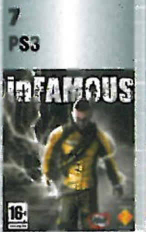


1 PS3

2 PS3

3 PS3

4 PS3

5 PS3

6 PSP

7 PS3

8 PS3

9 PS3

10 PS3

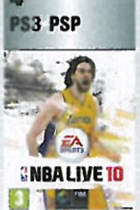

E MEJOR JUEGO DEPORTIVO



1 PS3 PSP PS2

2 PS3

3 PS3 PSP PS2

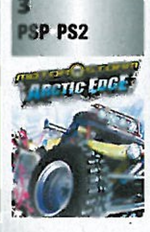
4 PS3 PSP

5 PS3 PSP PS2

6 PS3


F MEJOR JUEGO CONDUCCIÓN

1 PS3

2 PSP

3 PSP PS2

4 PS3

5 PS3

6 PS3



G
MEJOR JUEGO DE LUCHA
1 PS3
2 PSP
3 PSP
4 PS3
5 PS3 PSP
6 PS3
H
MEJOR JUEGO SHOOTER
1 PS3
2 PS3
3 PS3
4 PS3
5 PSP
6 PS3
I
MEJOR JUEGO RPG
1 PS3
2 PS3
3 PSP
4 PS2
5 PSP
6 PS3
J
MEJOR JUEGO PARTY GAME
1 PS3
2 PS3 PSP PS2
3 PS3 PS2
4 PS3 PS2
5 PS3 PS2
6 PS3 PS2
7 PS3 PS2
8 PS3 PS2
9 PS3 PS2
10 PS3
K
MEJOR JUEGO ON-LINE
1 PS3
2 PS3
3 PS3
4 PS3
5 PS3
6 PS3
7 PSP
8 PS3
9 PS3
10 PS3
L
MEJOR JUEGO DESCARGABLE DE PLAYSTATION STORE
1 BATTLEFIELD 1943
2 BRAID
3 FAT PRINCESS
4 FLOWER
5 MARVEL VS. CAPCOM 2
6 OUTRUN ONLINE ARCADE
7 PIXELJUNK SHOOTER
8 TRASH PANIC
9 TRINE
10 ZOMBIE APOCALYPSE



El modelado facial de los protagonistas virtuales es el más perfecto hasta la fecha. Todos ellos están basados en actores reales.

Género **Drama Interactivo**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Quantic Dream**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Contenido descargable**
Texto-doblaje **Castellano**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (4.327 MB)**
P.V.P. Recomendado **69,95 €**
www.heavyrainps3.com
18

HEAVY RAIN

CUANDO LA LLUVIA MATA

Dicen que la lluvia todo lo borra, que es capaz de limpiar casi cualquier cosa, pensamiento o situación pero, ¿y si esa pertinaz precipitación no cesara jamás? ¿Qué sucedería si los apáticos cristales de tu ventana jamás dejaran de componer una sinfonía aleatoria al encontrarse con el incesante ataque vertical de agua? Posiblemente nuestro ánimo descendería hasta límites preocupantes, nuestra moral sería traspasada y debilitada una y otra vez por cada gota de ese aguacero infernal, y nos enterraríamos en vida entre las cuatro paredes de nuestra habitación a la espera de nada... En pocas palabras, sentiríamos algo muy similar a lo que sufren cualquiera de los cuatro protagonistas de ***Heavy Rain***. Los creadores de *Omikron* y *Fahrenheit*, **Quantic Dream**, con su fundador, escritor y director David Cage a la cabeza, comenzaron el desarrollo de ***Heavy Rain*** hace exactamente cuatro años y por fin tenemos ante nosotros el ansiado resultado: un drama/*thriller* con sabor cinematográfico, totalmente interactivo, sostenido por más de 2.000 páginas de guión y destinado a convertirse en el lanzamiento más original, espectacular, ambicioso y emocionante del catálogo de **PS3**. Tan sólo con presenciar su hipnótica y descorazonadora pantalla de presentación, percibiremos que estamos ante algo realmente nuevo, sofisticado, arriesgado e intimista. Un auténtico prodigio de arte digital capaz de canalizar y generar sensaciones. ***Heavy Rain*** es diferente a todo lo que hayas jugado hasta el momento, a no ser que hayas tenido la suerte de probar *Fahrenheit* en **PS2**. En pocas palabras, estamos ante el máximo referente tecnológico en **PS3**, y eso es algo que nadie en su sano juicio debería perderse. Es hora de pulsar *Start*. Nos invadirá una quietud cálida, irreal por su iluminación onírica gestionada por múltiples ventanas »

LA ALTERNATIVA

FAHRENHEIT. El único título parecido a Heavy Rain es la anterior obra de culto de Quantic Dream para PS2.



Por The Elf

Scott Shelby. Un investigador privado, ex-policía, tenaz y de gran experiencia. Se empleará a fondo.

Ethan Mars. Padre atormentado, perdió a uno de sus hijos y no está dispuesto a que vuelva a suceder.

Madison Paige. La guapa periodista insomne se jugará la vida por averiguar la identidad del asesino del Origami.

Norman Jayden. Brillante agente del FBI equipado con la última tecnología. Es adicto a la triptocaína.

El asesino del Origami someterá a cinco escalofriantes pruebas a Ethan Mars para ver si es capaz de hacer cualquier cosa por amor.

TEST







La pantalla de menú de Heavy Rain es un ejemplo vivo del ambiente y sensaciones que nos esperan en el juego.

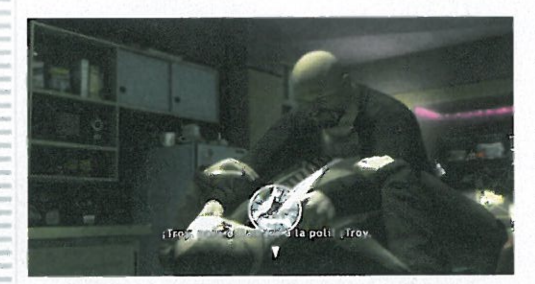
La comisaría de policía se convertirá en el cuartel general de Norman Jayden, agente del FBI. Sus piques con Carter Blake serán constantes.

Vale. Eh, no hay problema...



QUICK TIME EVENTS (QTE)

Las escenas de acción gestionadas por QTE de Heavy Rain te pondrán el corazón en un puño. Son largas, intensas, emocionantes y no te permitirán muchos fallos. Si quieres que todo acabe bien para los cuatro protagonistas, presta atención a la pantallas y pulsa el botón o dirección indicados a toda prisa.





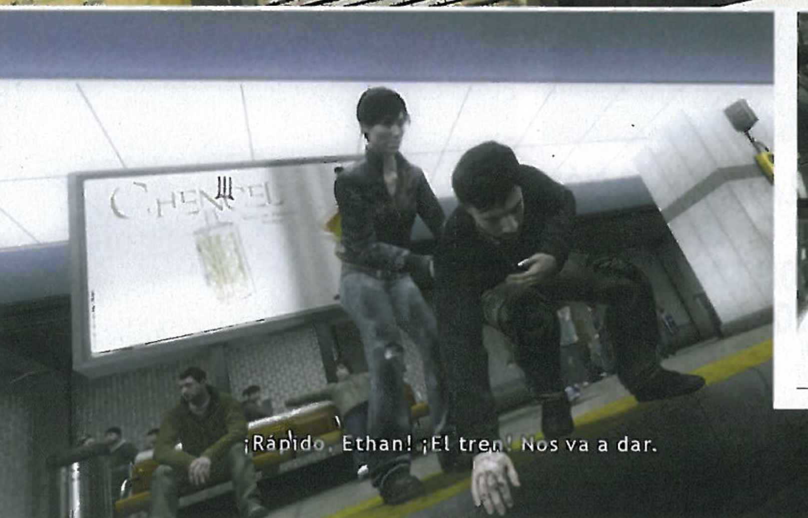


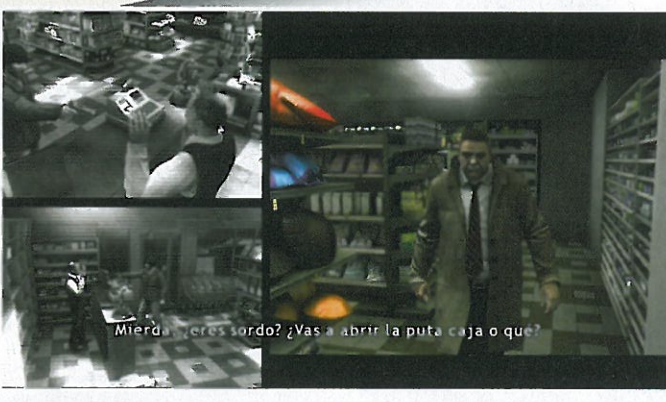
y ángulos de visión. Ethan Mars, principal protagonista y arquitecto feliz, yace tumbado en su cama sin ser consciente de que, a modo casi decorativo, los primeros iconos e indicaciones del tutorial acuden hacia nosotros. Levantaremos a Ethan de la cama, lentamente, con el *stick* derecho, caminaremos pulsando R2, descubriremos sus pensamientos con L2, giraremos su cabeza y le moveremos con el *stick* izquierdo, alternaremos entre dos cámaras con L1... Así se podría resumir el eficaz e intuitivo sistema de control de los personajes de ***Heavy Rain***. Muy pronto nos encontraremos realizando todo tipo de acciones con el mencionado *stick* derecho -hasta seis modos de interacción diferentes- y preparados para el otro sistema, más exigente de acción, los *Quick Time Events*, que gestionarán las numerosas y escalofriantes secuencias de acción. En pocos minutos seremos partícipes de la perfección en las animaciones y el impactante modelado facial de los personajes -pertenecientes a actores reales-, además de caer rendidos ante el exagerado detalle fotorrealista de unos escenarios empapados magistralmente por el ataque insistente de la lluvia. Estamos ante el motor gráfico más perfecto y evolucionado de la historia del videojuego.

Volviendo a Ethan, después de un plácido prólogo y una desgraciada visita a un centro comercial, su vida se convierte en un infierno: pierde a uno de sus hijos y pasa seis meses en coma. Para inaugurar el dramático giro argumental, ya han pasado dos años y Ethan se ha recuperado del todo, al menos físicamente, nada mejor que un desfile de créditos memorable y el comienzo real del drama/*thriller* interactivo de **Quantic Dream**. Ya os habréis dado cuenta de que la sobresaliente y emotiva banda sonora del prestigioso compositor Normand Corbeil es el complemento auditivo perfecto para el demoledor apartado visual, al igual que el excelente doblaje de casi todos los personajes. Poco a poco, escenificado con un despliegue gráfico de un realismo y atención por el detalle enfermizos, se irá desdoblando, cual figura de origami, el entramado argumental de ***Heavy Rain*** y desfilarán el resto de personajes, Scott Shelby, Norman Jayden y Madison Paige, encantadoramente arquetípicos. Los capítulos se irán sucediendo, seguirá lloviendo, por supuesto, la banda



HEAVY RAIN ES UN DRAMA INTERACTIVO QUE APROVECHA EL POTENCIAL TÉCNICO DE PS3 COMO NINGÚN OTRO TÍTULO





Tendrás que ir un paso por delante de la acción y tomar las decisiones apropiadas en el momento justo. Cualquier detalle, por pequeño que parezca, es importante.

Cuando la acción lo requiera, la pantalla se dividirá en varias ventanas para mostrar la acción desde diferentes puntos de vista. Aprovecha esta circunstancia.



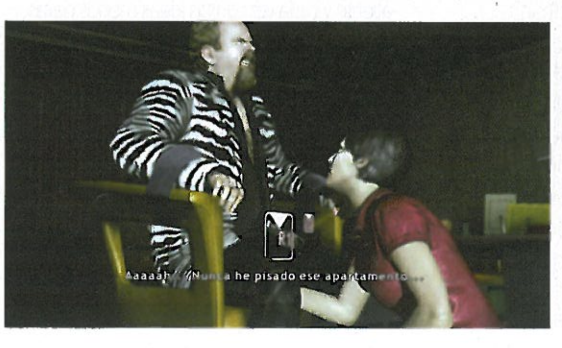
Escenarios concurridos como el centro comercial, la estación o el Blue Lagoon son perfectas coreografías de centenares de personajes dotados de vida propia y una IA sorprendente.





CONTENIDO EXTRA Y CRÓNICAS

Las bonificaciones que obtendremos al avanzar aparecerán en forma de trofeos, bocetos, Making Of, documentales, tráilers y el prototipo original de Heavy Rain llamado «El casting». Además, a través de PlayStation Store podremos adquirir episodios independientes llamados Crónicas. El primero es «El Taxidermista», que se incluye en la Edición Especial.



El agente Norman Jayden está equipado con la última tecnología para detectar y analizar pistas. El interfaz virtual ARI te ayudará, si lo empleas correctamente, a detener al asesino del Origami.

TEST

Y el niño que sobrevivió, ¿qué fue de él?

¡Oh, mierda! ¡Mierda! ¡No!

No sé de qué coche me hablas. Largo...

Ethan hará todo lo que esté en su mano, nunca mejor dicho, por recuperar a su hijo Shaun. ¿Será capaz de llevar a cabo todos los macabros deseos del asesino?

Llamaré a

LA AMBIENTACIÓN GRÁFICA Y EL MODELADO FACIAL DE LOS PERSONAJES ES SOBRESALIENTE

sonora continuará haciendo de las suyas, comenzaremos a intimar con cada protagonista y sudaremos tinta con el explosivo *QTE* en el apartamento de la señorita Paige. Y ya que hablamos de la bella Madison, os confirmo que la seriedad y madurez de ***Heavy Rain*** es tal que no le dolerá en prendas mostrar cuerpos desnudos o escenas subidas de tono. Estamos ante un juego adulto, una experiencia impulsada por las emociones que no deja de asombrarnos con sus continuas proposiciones morales. Y llevarás tan sólo 11 capítulos de los más de 50 que abarca su desarrollo, pero ya habrás caído bajo su embrujo digital y tu único deseo será descubrir quién se encuentra tras la identidad del asesino del Origami que ya ha acabado con la vida de ocho niños y tiene en su poder a Shaun, el hijo de Ethan.

La tristeza, el desasosiego y la impotencia crecerán en ti con cada episodio, compartiendo el tormento de los espléndidos actores virtuales que miran a través de unos ojos que, por primera vez, expresan emociones. Ethan, como máximo exponente de este drama, será sometido a cinco pruebas escalofriantes, cada una representada por una figura de origami, para recuperar a su hijo. Él y el resto de protagonistas tendrán que recopilar pistas y tomar decisiones constantes que irán tomando bifurcaciones de manera vertiginosa sobre el serpenteante guión. Viviremos casi en primera persona la amputación de un dedo, conduciremos por dirección contraria en una autopista, nos arrastraremos sobre cristales rotos... y todo para hacer valer uno de los lemas de ***Heavy Rain***: ¿hasta dónde estarías dispuesto a llegar por amor? Pocas veces te habrás metido tanto en la piel del protagonista de un videojuego: dolor, ira, depresión, desesperación, angustia compartidas por personaje y jugador. Pero no hay tregua ni descanso, seguirás empapado por la interminable lluvia mientras sobrevives a un elenco de personajes secundarios que elevará la tasa de intranquilidad del argumento a cotas indescriptibles. Más *QTE* que te dejan sin aliento y cada vez con las ideas menos claras sobre quién es el asesino... Mientras, esos acordes de la bendita banda sonora seguirán resonando en tus oídos. Los melancólicos escenarios harán mella en tu desgastada moral: hoteles de mala muerte, centrales eléctricas abandonadas, calles olvidadas, una fría comisaría, parques invadidos por el otoño, apartamentos ruinosos... Todos tan excesivamente crudos y tangibles que sentirás el peso de su arquitectura sobre tus huesos. Quizá





PENSAMIENTOS Y DECISIONES

En Heavy Rain seremos puestos a prueba constantemente a la hora de tomar decisiones. Presta mucha atención a las opciones que se muestran en pantalla y elige la que creas conveniente. Además, si pulsamos L2 en cualquier momento, accederemos a los pensamientos/acciones de los cuatro protagonistas.

La temática adulta de Heavy Rain le permite mostrar cuerpos desnudos, escenas subidas de tono y un grado de violencia y crudeza digno de mención.

TRES FORMAS DE ENTENDER EL ARTE



Cada mercado tiene sus exigencias. El norteamericano gusta de lo explícito, el oriental de lo simbólico y el europeo, en este caso, de lo abstracto y oscuro.

eches de menos más extensión por explorar, pero no te dejes engañar por sus dimensiones o pasarás por alto detalles cruciales para resolver el caso.

La tensión y la lluvia irán en aumento, en contra de Ethan y la vida de su hijo. Pasarán las horas y si empleas la dedicación y el respeto necesarios puede llevarte unas 8-10 horas completarlo. La experiencia irá llegando, gota a gota, a su apoteósico final, un epílogo de película generado por tus decisiones constantes, tus dotes de exploración y habilidad con el *DualShock*. Recordad: un mínimo detalle en cualquiera de sus episodios puede alterar dramáticamente el devenir de los hechos. Por fin descubrirás al asesino, aunque es posible que alguno de los protagonistas se haya quedado en el camino. La rejugabilidad del drama cinematográfico de **Quantic Dream**, gracias a su final abierto, es una de sus mejores armas, al igual que el prometedor contenido descargable que recibirá el nombre de Crónicas.

La vida de ***Heavy Rain*** es más larga de lo que puede parecer en un principio, pero por encima de todo es un cúmulo de sensaciones interactivas jamás experimentada en un videojuego, perfectamente orquestadas, para que el jugador sienta el pesado y constante impacto de la lluvia sobre su decreciente ánimo mientras se enfrenta a una situación desesperada. Al final de la historia, la tormenta concluirá y el interminable aguacero será sustituido por vuestras emociones contenidas y la consiguiente descarga de tensión. Minutos después, tras disfrutar con los créditos finales y asimilar todo lo acontecido, tomarás aire, harás resonar los maltrechos huesos de tu cuello y volverás a reiniciar de nuevo el maravilloso *thriller* interactivo de **Quantic Dream**, o quizá retornes a un capítulo que no acabó como tú querías, porque sentirás el deseo irreprimible de presenciar las diferentes secuencias de los cuatro protagonistas y todos los finales posibles. De esta manera continuará diluviando en tu interior y en el de tu **PS3** durante largo tiempo y es entonces cuando serás consciente de que por mucha lluvia que caiga, el recuerdo, las situaciones y sensaciones de esta experiencia genuinamente emocional nunca serán olvidadas... afortunadamente. Estamos ante el acontecimiento lúdico del año. A.G.A.

EVALUACIÓN



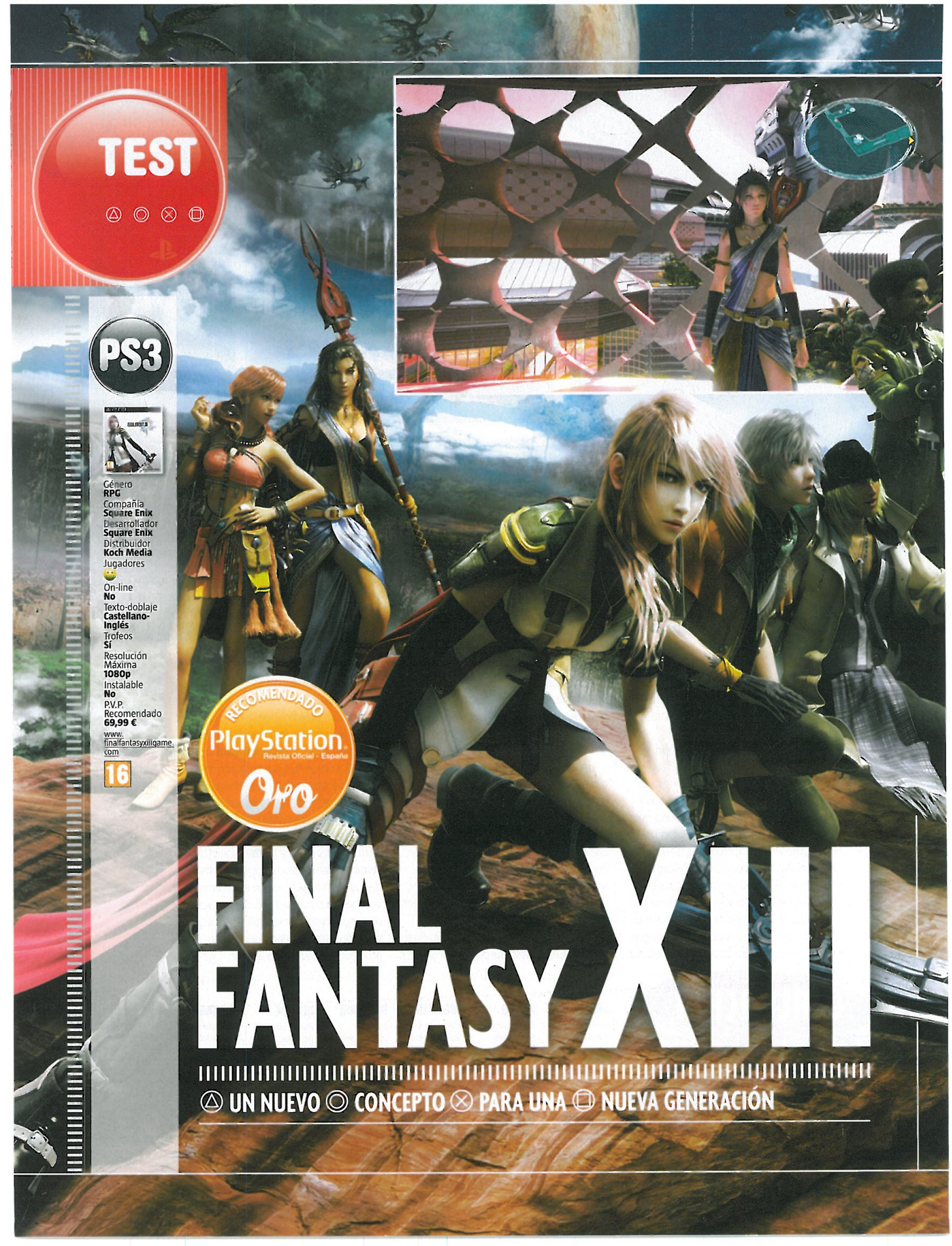
Un experiencia única e incomparable a nivel gráfico, ambiental, argumental y emocional. La banda sonora y el doblaje son magistrales.



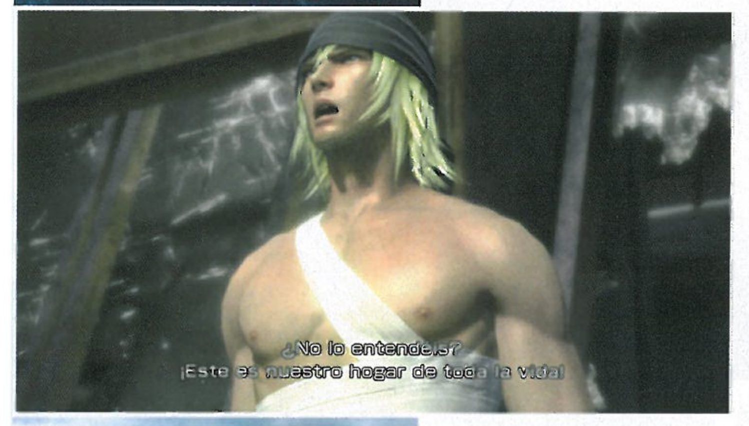
Es tan intenso y emocionante que se te hará corto. El control de los personajes al caminar a veces no es suficientemente cómodo y preciso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Tan sólidos y realistas que parece una película. El modelado facial y la animación son perfectos.	Banda sonora sublime de Normand Corbeil. Doblaje de lujo (Tito Valverde, Michelle Jenner...).	El argumento es tan absorbente y la mecánica tan interactiva que no podrás soltar el mando hasta completarlo.	No es su punto fuerte, 8-10 horas, pero ofrece una rejugabilidad que potencia este apartado.	Podrás adquirir capítulos independientes, Crónicas, a través de la Store. Hay 3 anunciados.	Hardware exprimido a tope, uso masivo del DualShock... Poco más se puede pedir.
9,8	9,6	9,0	8,0	8,5	9,7



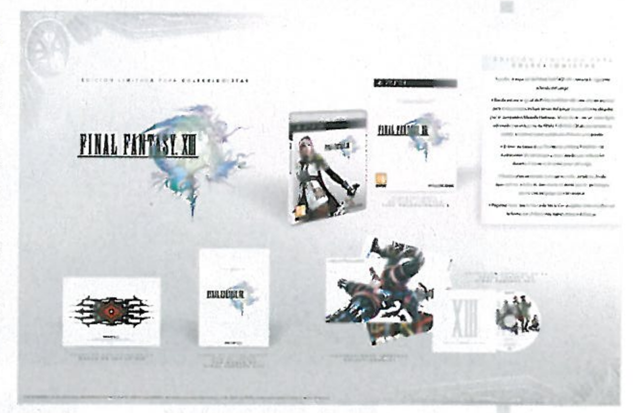

TEST
PS3
Género
RPG
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Square Enix
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,99 €
www.finalfantasyxiiigame.com
16
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro
FINAL FANTASY XIII
UN NUEVO CONCEPTO PARA UNA NUEVA GENERACIÓN

Por Last Monkey



EDICIÓN LIMITADA

El próximo 9 de Marzo podrás encontrar en las tiendas, además de la edición normal, una más limitada (y algo más cara) que incluirá todo tipo de contenido adicional, como la banda sonora original, un libro de arte, ilustraciones y una pegatina de los lu'Cie. Además, su carátula será la clásica de la serie.



Los renovados combates, los mejores de la saga, son tan intensos como espectaculares.

Corría el año 2002 cuando una todavía joven **PS2** se preparaba para acoger en Europa el debut de una de las sagas más veneradas por los *fans*. La décima entrega de *Final Fantasy* supuso todo un hito en la historia de esta consola y sirvió para acercar la serie a millones de jugadores de todo el planeta (al igual que había hecho años antes *Final Fantasy VII* en **PSone**, origen de la bella historia de amor entre *FF* y las consolas de **Sony** que se mantiene hasta nuestros días). Muchos meses de espera y una versión *PAL* que dejaba mucho que desear no eliminaron ni un ápice del interés por el juego.

En esta ocasión, ha habido que esperar mucho menos, ni siquiera tres meses, desde la puesta a la venta del juego en Japón y su llegada a Europa en una perfecta versión traducida al castellano con gran maestría (como viene siendo habitual en los juegos de esta casa) y con toda la gloria de sus 1080p de resolución intacta. Incluso con edición especial para los aunténticos seguidores. Más no se puede pedir... ¿o sí?

MENOS ES MÁS

La historia del juego es, como siempre ha ocurrido en la saga, el verdadero punto fuerte de su desarrollo. Un grupo de personajes mucho más reducido de lo que estamos acostumbrados en anteriores entregas (seis protagonistas jugables, cinco de ellos presentados al comienzo de la aventura) luchan contra un destino cruel e implacable. Conspiraciones políticas, el miedo a los «vecinos diferentes» y todo un alegato del «libre albedrío» de los seres humanos frente a un poder opresor y paternalista son las claves de un argumento que toma la fuerza de sus personajes principales, los más complejos, profundos y multifacéticos de la saga. Sólo se echa de menos un grupo de enemigos con más «entidad» (algo parecido a Sefirot o Kefka) y un catálogo de secundarios más amplio. Parece que los programadores, y no sólo en este apartado, han decidido olvidar las florituras accesorias y centrarse en lo fundamental. Toda esta trama está desgranada en multitud de secuencias cinemáticas, las ya conocidas »

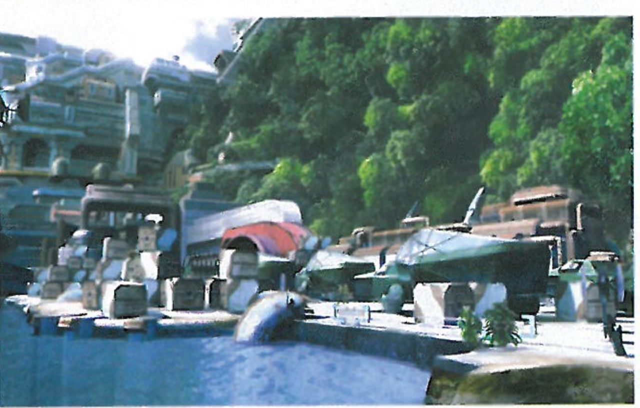


LA ALTERNATIVA

STAR OCEAN T.L.H.I. Es complicado competir contra FFXIII, pero el debut de la veterana saga en PS3 lo intenta.

TEST





DOS MUNDOS

El juego se desarrolla en dos universos diferenciados: primero en El Nido, lleno de grandes urbes, rascacielos e incluso un centro de recreo. En cambio Paals, que se extiende bajo él, cuenta con una belleza mucho más salvaje y natural.









» *CGI* (estilo **Pixar**, pero con mucha más calidad) y las generadas por la propia consola. Aún se distinguen diferencias entre ellas (al menos los jugadores más avezados), pero el abismo que existía antes se va haciendo cada vez más estrecho. Para acabar con este apartado, cabe señalar que se trata de una trama bastante fácil de seguir, sin demasiadas complicaciones y dotada de una intensidad dramática sin parangón en la saga, (apenas hay toques de humor en todo el juego).

Pero sin duda alguna, la auténtica revolución ha llegado en su apartado jugable. Si el episodio XII nos proponía un desarrollo abierto, cientos de personajes con los que interactuar y misiones opcionales, aparte de amplios escenarios explorables, éste que le sigue opta por el camino opuesto: desarrollo extremadamente lineal (al menos durante buena parte del juego) y eliminación casi absoluta de las distracciones que puedan alejar al jugador del meollo de la historia. Nada de mini-juegos, tiendas, pueblos donde reposar un rato. Nada de hablar con los personajes que nos vayamos encontrando... Incluso las opciones de customización de los personajes son mucho más lineales que en *Final Fantasy X* (su referente más directo). Esto, que algunos han aprovechado para lanzar críticas, nosotros (y los responsables del juego) lo vemos como una oportunidad para centrarse en lo realmente importante: por una lado la historia (de la que ya hemos hablado largo y tendido), y por otro, los combates, regidos por el sistema más potente, divertido, complejo y a la vez sencillo de toda la serie. Atrás quedaron los tiempos en los que el comando «atacar», empleado una vez »

SE TRATA DEL CAPÍTULO CON MAYOR DIFICULTAD DE TODA LA SAGA DEBIDO A SUS COMBATES

Sazh
El personaje más humorístico del grupo, cuenta con una fuerte motivación familar.

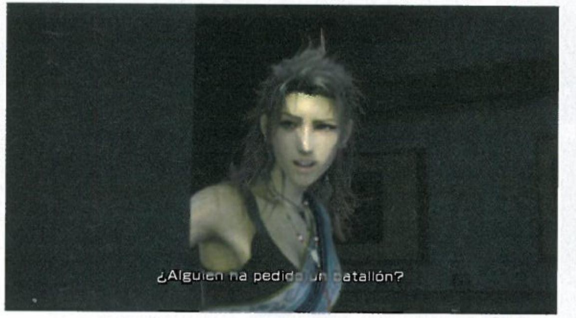
Hope
El más joven de la pandilla, abrumado por los sucesos en los que se ve envuelto de repente.

Snow
El héroe valiente, bondadoso y de fe inquebrantable por excelencia, lucha por unos ideales.

Vanille
Una joven pizpireta y de sonrisa permanente. Su pasado es todo un misterio.

Lightining
Misteriosa y reservada, cambió su nombre cuando sus padres murieron.

Fang
La última en incorporarse al grupo, comparte destino y pasado con Vanille.











To them, we are puppets.

LOS SEIS PROTAGONISTAS CUENTAN CON SU PROPIA HISTORIA







No podían faltar los Chocobos, estos grandes pájaros que servirán de método de transporte cuando el jugador llegue al mundo de Paals.









Una completa base de datos, que se irá actualizando según vayamos avanzando, nos irá poniendo al día sobre todos los elementos del juego, tanto jugables como de su trama.

¿SABÍAS QUE...

En el proceso de desarrollo del juego han trabajado más de trescientas personas durante cinco años? Recientemente los responsables de la compañía han declarado que será el último título cuyo desarrollo alcance tales proporciones económicas.

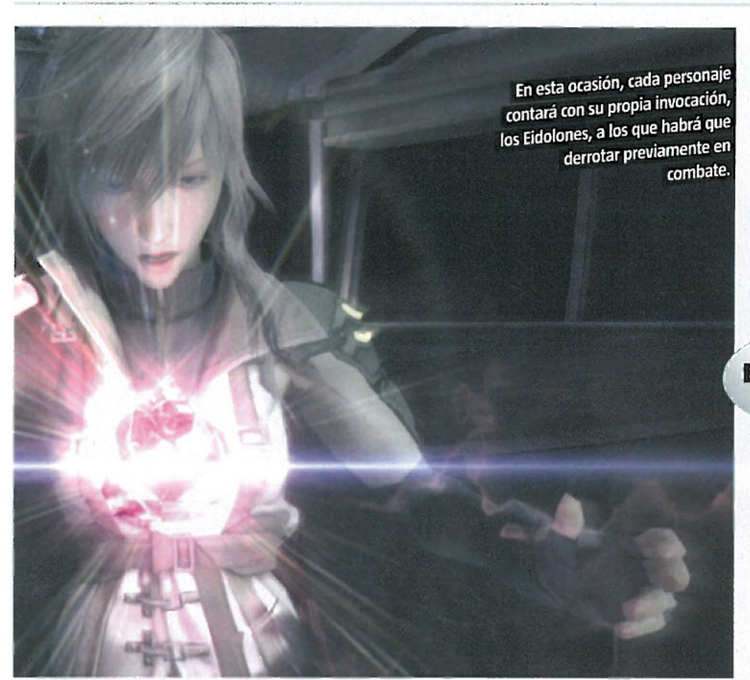


El Cristarium es el sistema de evolución que se ha ideado para este capítulo, similar al visto en FFX, pero mucho más sencillo. No hay puntos de experiencia, pero sí mejoras en las características.

tras otra nos libraba de la gran mayoría de los enemigos. Ahora, cada uno de los combates hay que «currárselo» si no queremos morder el polvo. Se trata del juego más complicado de la saga, al menos hasta que aprendamos a la perfección cómo funciona su mecánica, basada en el empleo de diferentes formaciones. Cada uno de los seis protagonistas puede elegir entre otros seis roles distintos (Castigador, Sanador, Obstructor, Defensor, Fulminador e Inspirador), y durante los combates tu máxima preocupación será emplear la formación correcta para cada momento. El resto de los elementos típicos de la franquicia se han simplificado enormemente, algo que hace que debamos dedicarnos casi en exclusiva a estos menesteres...

¿EL FIN DE UNA ERA?

Square Enix ya ha anunciado que este ***Final Fantasy XIII*** será el último de su especie, que a partir de ahora los equipos de desarrollo serán más pequeños y los tiempos de producción más cortos. Así pues, nos queda disfrutar de uno de los últimos representantes de la esencia absoluta de los *RPG* japoneses, ahora que el público de todo el planeta parece inclinarse más hacia las mecánicas más abiertas de grandes títulos como *Fallout*, *Oblivion* o *Dragon Age*. Incluso la propia **Square Enix**, con el siguiente capítulo, intentará un asalto al trono de los *MMORPG* que actualmente ocupa *WOW*. Pero en el corazón de los aficionados a la mítica saga, para todos aquellos que se estremecen al escuchar alguna de las melodías que nos han acompañado tanto tiempo, o al oír los nombres de Cloud, Yuna y demás, esta versión súper estilizada y en HD de la *Fantasía Final* de **SE** puede ser nuestra tabla de salvación.



En esta ocasión, cada personaje contará con su propia invocación, los Eidolones, a los que habrá que derrotar previamente en combate.



FINAL FANTASY XIII REPRESENTA LA ESENCIA MÁS PURA DE LOS JUEGOS DE ROL NIPONES DE TODA LA VIDA, SIN ORNAMENTOS





Entrevista con...

Motomu Toriyama
Productor del juego

Yoshinori Kitase
Director del juego

¿A cuáles de los anteriores juegos de la serie se parece más *Final Fantasy XIII*?
Hemos intentado dotar a nuestro juego de una identidad propia, pero sí que se pueden encontrar semejanzas con la séptima y la décima entrega de la saga, en las que nosotros también trabajamos.

Las primeras impresiones publicadas sobre el juego le achacan una excesiva linealidad en su desarrollo, ¿Qué podéis comentar sobre este tema?
Lo cierto es que la primera parte del juego, la que se desarrolla en *El Nido*, es bastante lineal, pero ésta ha sido hecha a propósito para que el jugador se centre más en la historia y en los personajes. Sin embargo, con el juego ya bastante avanzado, los protagonistas llegan a un nuevo mundo llamado *Paals*, en el que la exploración de grandes entornos es bastante más libre.

¿Tenéis planeado lanzar una demo en la *Store* europea o algún tipo de contenido adicional o integración con *PlayStation Home*?
Sobre el tema de la *demo*, la única que ha existido de este juego venía incluida en la versión japonesa de *Final Fantasy Advent Children* en *Blu-ray*, y no tenemos planes de lanzarla de otra manera. Lo del contenido adicional posterior está aún por decidir, aunque no se descarta nada. En cuanto a la integración con *Home*, en Japón ya están disponibles los trajes de varios personajes del juego para vestir a los avatares, así que es muy posible que acaben apareciendo en Occidente, así como el espacio dedicado al juego en *Home*.

La espera entre el lanzamiento en Japón y el europeo ha sido mucho más reducida que en anteriores capítulos. ¿Consideráis que este punto es importante para el éxito del juego?
La verdad es que con este producto nos hemos esforzado bastante en acortar este plazo que históricamente ha sido de muchos meses. Hemos realizado ambas versiones en paralelo, y seguramente con el próximo capítulo estaremos en condiciones de presentar un lanzamiento mundial simultáneo.

¿Qué podéis contarnos del otro juego para PS3, *Final Fantasy Versus XIII*?
No tenemos mucha información que aportar al respecto, tan sólo que comparten mucha de la mitología y el universo en el que se ambientan, aunque no los personajes ni las tramas. Además, *Versus XIII* contará con un componente de acción mucho más importante que *Final Fantasy XII*. Serán juegos completamente distintos.

EVALUACIÓN

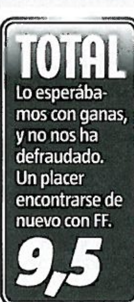


Un nuevo Final Fantasy debuta en una nueva consola de Sony ¿Hay algo más que añadir? Esto sólo ocurre una vez cada muchos años...



Puede resultar chocante en un principio, y sobre todo para los jugadores más casuales, el giro que ha dado la mecánica del juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Sencillamente, el mayor espectáculo que hemos visto aparecer en nuestros televisores HD.	Algo parecido ocurre con el apartado sonoro; desde la BSO a las voces, todo raya la perfección.	Los programadores han optado por un estilo de juego radicalmente distinto a lo que se ve estos días.	Si te conformas con acabar la historia, no serán más de 60 horas. Si quieres verlo todo, prepárate...	De momento las opciones de juego a través de PSN quedan reservadas para el próximo capítulo.	Si alguien ha sabido aprovechar a fondo las capacidades de la consola de Sony ha sido Square Enix.
9,8	9,6	9,2	9,5	-	9,7





El uso de vehículos siempre ha sido un toque de distinción de la saga Battlefield. Incluso podrás alternar entre vistas en 1ª y 3ª persona.





Género
Shooter
Compañía
EA Games
Desarrollador
EA DICE CE
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x24
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (593 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95€
battlefieldbadcompany2.com
16







BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

DEMO JUGABLE En PlayStation Store





UN DURO RIVAL PARA INFINITY WARD Y SUS MODERN WARFARE

Las comparaciones son odiosas, pero al adentrarnos en la nueva creación de **DICE**, es imposible no acordarse de los *Modern Warfare*. ***Battlefield BC 2*** es un *shooter* deslumbrante, inabarcable en cuanto a su potencial multijugador, aunque evidencia demasiado la intención de responder a **Infinity Ward** en su mismo terreno. Si el primer *Bad Company* permitía hacer el cafre por mapeados más o menos amplios, esta secuela se decanta, en lo que respecta al modo Campaña, por explotar la fórmula de espectáculo/pasillo de los *COD*. El resultado es un *shooter* tan vibrante como férreamente orquestado, que despliega con orgullo todo el poderío del motor gráfico *Frostbite* y lo que los suecos de **DICE** han bautizado como *Destruction 2.0* (prepárate para demoler edificios, de pared a pared, esquina por esquina, de manera totalmente realista).

Los escenarios, las explosiones, el modelado de vehículos y soldados son un deleite para la vista... aunque es inevitable sentirse frustrado al pilotar un tanque y no poder hacer el cabra, colina abajo, por la obligación de seguir una ruta ya fijada. Como sucede en *Modern Warfare*, lo que se pierde en libertad de acción se gana en espectacularidad. Si asumes este peaje, te esperan cerca de ocho horas de diversión en el modo Campaña, a través de sus 13 misiones, encarnando de nuevo a Marlowe, uno de los cuatro miembros del insubordinado pelotón *Bad Company*.

¡QUE VIENEN LOS RUSOS... (OTRA VEZ)!

Tras un prólogo que dejará a más de uno con las cejas levantadas (y que no destriparemos), seguiremos las peripecias de la *Bad Company* desde las montañas de Rusia hasta las densas junglas sudamericanas, combatiendo a mercenarios y tropas rusas, y viviendo no pocos momentos «peliculeros» (atravesar un pueblo bajo una lluvia de bombas, disparar desde la torreta de un helicóptero...). Pero ojo, por mucho que nos impresionen los eventos del modo Campaña, se quedan cortos »

LA ALTERNATIVA



MODERN WARFARE 2
Hoy por hoy, el mejor shooter del catálogo de PS3.





DESTRUCTION 2.0

Así han bautizado en DICE a la capacidad para destruir, de manera realista, todo tipo de muros y edificaciones. Nada mejor que tirar abajo una casa para matar a un francotirador pesado.

El motor Frostbite en toda su gloria: escenarios repletos de detalle y delirio pirotécnico.

Pilotar un tanque en el modo Campaña es gratificante. Y lo sería aún más si nos dejaran ir por donde quisiéramos... pero eso no sucederá.

Si el enemigo te supera, usa un avión espía para ordenar ataques aéreos. Es cobarde, pero funciona.

¿SABÍAS QUE...

DICE empezó su singladura en 1988 bajo el nombre de Digital Illusions? Sí, los mismos que firmaron el memorable Pinball Fantasies de Amiga...

Otro momento 100% peliculero de Bad Company 2: duelo de helicópteros de combate sobre un serpenteante río suramericano.

EL PRÓLOGO DE BC 2 DEJARÁ A MÁS DE UNO CON LAS CEJAS LEVANTADAS

Bienvenidos al Campo de Batalla

TEST





Sin tener en cuenta futuros añadidos descargables, la oferta On-line de BC2 se reparte en cinco modos de juego. Conquista, el típico Capturar la Bandera; Asalto (activar/desactivar explosivos); Patrulla: Asalto (versión reducida de Asalto con dos patrullas/escuadras de cuatro miembros); Patrulla: Todos Contra Todos (4 escuadras enfrentadas entre ellas, con un solo vehículo por mapa) y Asalto/Conquista, con 24 jugadores simultáneos. La oferta puede parecer parca en comparación a los 14 modos de MW2, pero creedme, es apasionante. A las cuatro clases de tropas distintas (Asalto, Ingeniero, Médico y Recon) con tres perks y mejoras por experiencia, se le suman 46 armas (con 200 posibilidades de customización) y el uso de vehículos, en solitario o junto a camaradas. Lo que en otros juegos son meras escaramuzas On-line, en BC2 son encarnizadas batallas por tierra, mar y aire, sobre ocho gigantescos mapas. Súbete a un helicóptero y barre el caserón desde el que te disparan los francotiradores enemigos o recluta a tres amigos para formar la escuadra más temida de la Red.







El uso de las ametralladoras pesadas de los helicópteros puede dar un vuelco a un combate On-line que creíamos perdido.



respecto a lo que depara el On-line. El multijugador siempre ha sido el punto fuerte de los *Battlefield*, y ***BC2*** no es una excepción. Si bien *Modern Warfare 2* gana por goleada en modos On-line, ***BC2*** tiene a su favor el uso de 15 vehículos; pilotar un helicóptero mientras tus amigos barren a la facción rival con ametralladoras pesadas es un gustazo. Sin olvidar la capacidad para cambiar la orografía del terreno de combate mediante bombas y granadas (parapetarse en un caserón ya es historia, a menos que quieras morir bajo escombros).

DICE buscaba competir cara a cara con **Infinity Ward** y lo han logrado. Y de haber añadido más modos On-line incluso podrían haberles superado. El próximo asalto, *Medal Of Honor* a finales de año. A estos suecos no hay quien les pare.

EVALUACIÓN

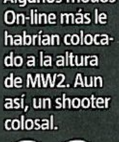


Demoler edificios, pared por pared, por cortesía del motor Frostbite. Pilotar un vehículo acompañado de aliados, en una batalla On-line.



A cambio de ganar en espectáculo, se ha perdido parte de la libertad de movimiento que ofrecía el anterior Battlefield: Bad Company.

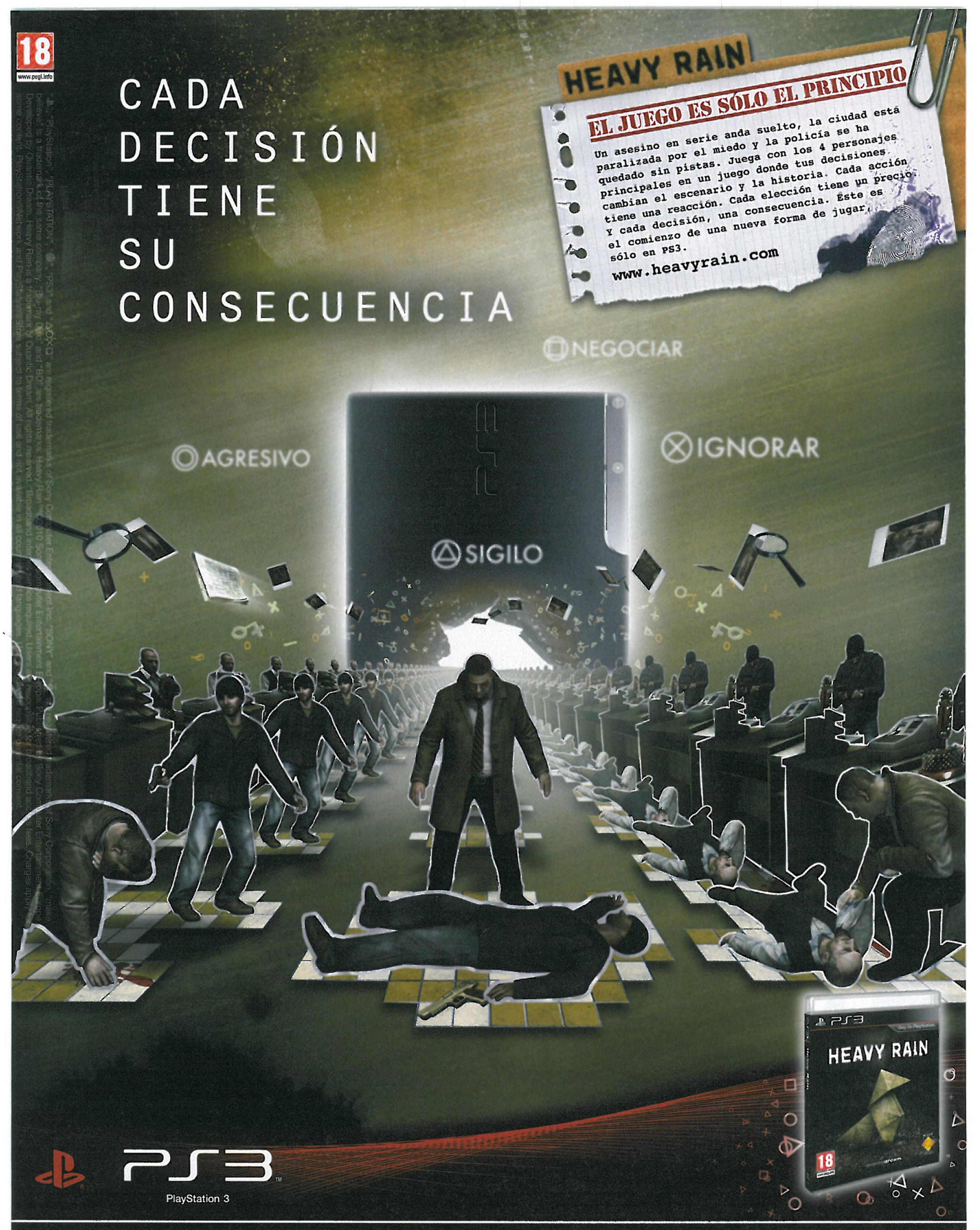
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Impecables. Tanto en las demoliciones como en la recreación de tropas, vehículos y escenarios.	Buen doblaje al castellano. Lo mejor, el sonido real y seco de los disparos. ¡Conecta el 5.1. y disfruta!	Tremendamente divertido, aunque el desarrollo se ha encorsetado en beneficio del espectáculo.	Te fulminarás el modo Campaña en 8 horas, más o menos. Gracias a Dios, ahí está el On-line para jugar y jugar.	Vehículos y demoliciones hacen grande al modo On-line. Harían falta más modos On-line.	Instalación en disco duro, un On-line apasionante... si encima fuera a 1080p habría sido la pera.
9,4	9,5	9,2	9,0	9,3	8,8



TOTAL

Algunos modos On-line más le habrían colocado a la altura de MW2. Aun así, un shooter colosal.

9,3



18
www.pegi.info
CADA
DECISIÓN
TIENE
SU
CONSECUENCIA
HEAVY RAIN
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
Un asesino en serie anda suelto, la ciudad está paralizada por el miedo y la policía se ha quedado sin pistas. Juega con los 4 personajes principales en un juego donde tus decisiones cambian el escenario y la historia. Cada acción tiene una reacción. Cada elección tiene un precio y cada decisión, una consecuencia. Éste es el comienzo de una nueva forma de jugar, sólo en PS3.
www.heavyrain.com
NEGOCIAR
AGRESIVO
IGNORAR
SIGILO
PS3
HEAVY RAIN
18
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

TEST



BIOSHOCK 2

VUELVEN LOS BUZOS CABREADOS, Y ESTA VEZ, ERES UNO DE ELLOS




Por John Tones

SAFARI FOTOGRÁFICO

¿Sabes que el tremendo esfuerzo aniquilador que ves en la imagen no sirve de nada? A esos brutos sólo se les puede liquidar atizándoles con la perforadora. Y para averiguarlo, tienes que fotografiar a todos los tipos de enemigos: tu cámara te dirá sus características y debilidades. Ahorrarás munición y plasmidos... y tendrás un álbum que enseñar a tus nietos.



Cada vez que tengas oportunidad, asómate a una cristalera. Verás fauna marina desproporcionada y, sobre todo, una Rapture muy lejos de sus días de gloria.



Debido a las mutaciones y al paso del tiempo, los splicers son mucho más agresivos y violentos que en la primera entrega. No te dejes engañar por sus bonitos peinados: aniquílalos.





Género
Acción
Compañía
2K Games
Desarrollador
2K Marin
Distribuidor
2K Games
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4573 MB)
P.V.P. Recomendado
64,95 €
www.bioshock-game.com
18

El resorte argumental que dispara ***Bioshock 2*** es el siguiente: Jack, el protagonista de la primera entrega, no habría encontrado la forma de sobrevivir a *Rapture*, tal y como está la ciudad diez años después de su partida. Muertos Andrew Ryan y Fontaine (el fundador de la ciudad y su administrador de *Adam*), tomado el poder por la doctora Sofía Lamb (que quiere sustituir la utopía humanista de Ryan por una dictadura de toques comunistas), desatado un culto peligroso de imprevisibles efectos, creadas las letales *Big Sisters* que se convertirán en el enemigo más complejo de abatir en esta secuela, a lo que se suma que los *splicers* están más chiflados que nunca debido a la adicción al *Adam* y la escasez de este... el pobre Jack se pasaría el juego entrando y saliendo de las vitacámaras. El nuevo *Rapture*, el *Rapture* de diez años después del primer Bioshock, es mortal, decadente y oscuro. Por eso se necesita un héroe mucho más resistente y poderoso que el improvisado visitante de *Bioshock*. Un *Big Daddy* que es más que un simple *Big Daddy*, y que plantea la primera ironía del juego: el enemigo público número uno de la nueva *Rapture*, tú, ha sido creado dentro de la propia *Rapture*.

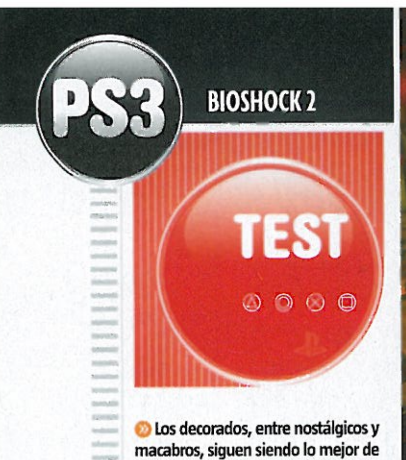
RAPTURE ESQUIVA LAS REPETICIONES

Es el primer paso en la ardua tarea que, imaginamos, **2K Marin** ha tenido que llevar a cabo para esquivar el gran peligro del juego. *Rapture* es un escenario soberbio, podemos decir que uno de los más sugerentes, imaginativos, redondos y llenos de matices de la historia de los videojuegos, pero... ¿aguanta una segunda visita? Está claro que ***Bioshock 2*** debe mantener el ambiente submarino aunque, ¿cómo evitar que los seguidores del primer *Bioshock* tengan la sensación de que les están vendiendo el mismo juego por segunda vez? Es sencillo: a través de un argumento que retuerce y reformula lo que contaba el primer *Bioshock*. De este modo, ***Bioshock 2*** funciona matizando la filosofía de Andrew Ryan en boca de su rival política y sucesora en el trono de *Rapture*, Sofía Lamb, es decir, ***Bioshock 2*** es un comentario de *Bioshock*. Y menudo comentario: diez años después de que su sueño haya sido destruido, Sofia Lamb ha convertido *Rapture* en un enloquecido infierno submarino, donde los habitantes están definitivamente



LA ALTERNATIVA

BIOSHOCK. Si no lo has jugado, es el complemento ideal para esta aventura. Imprescindible, de hecho.





Los decorados, entre nostálgicos y macabros, siguen siendo lo mejor de la saga Bioshock 2



Usa las inyecciones de Adam para mejorar tus plásmidos y conseguir otros nuevos.







UNA MULTITUD BAJO EL MAR

La gran ausencia del primer Bioshock, el multijugador, ha sido corregida en Bioshock 2. Digamos que un shooter en primera persona no está obligado a tener multijugador para ser grande, pero cuando se hace bien, es todo un regalo. Lo ha desarrollado Digital Extremes (Unreal Tournament, Dark Sector) y funciona como una pieza más del puzzle argumental, en forma de precuela. El multijugador está ambientado en la guerra civil que tuvo lugar en 1959 y todos los modos giran en torno a los dos bandos: el equipo de Atlas o el de Andrew Ryan. Siete modos distintos de los que destacamos la captura de la bandera... con una Little Sister.









chiflados y donde los restos de la filosofía de Ryan (ese parque de atracciones del tramo inicial) son poco menos que una triste parodia de sí mismos. ***Bioshock 2*** sigue el único camino lógico en una secuela de un juego como *Bioshock*: el del exceso y la autocrítica. Fijaos: **2K Marin** podía haber hecho una precuela y ambientar los sucesos de *Bioshock 2* en la guerra civil de 1959 (ambientación, finalmente, para los modos multijugador), pero ha preferido aumentar la potencia del conjunto y, como un adicto al *Adam*, ir a tope con todas las consecuencias.

Y eso afecta también al apartado jugable. Como *Big Daddy* que eres ahora, creación fallida de Sofía Lamb que se rebela contra su creadora (interesante alegoría humanista que hunde sus tentáculos en las filosofías que serpentean por el argumento y la ambientación de la serie), eres más rápido y más fuerte. Se acabó entrar en menús y detener la acción para usar los plásmidos, ahora los imprescindibles poderes superhumanos que condujeron a *Rapture* a la ruina (algunos ya conocidos y unos cuantos nuevos de efectos entre cómicos y devastadores) se pueden usar al mismo tiempo que las armas de fuego para aturdir y eliminar a los enemigos. El uso de la perforadora permite ataques de *melée*, lógicamente, más contundentes, pero no te equivoques: tendrás, como en *Bioshock*, que vigilar tus reservas de *Adam* y munición, registrar cada cadáver y cada rincón de los escenarios, *hackear* torretas y robots de seguridad (ahora a distancia, gracias a la pistola de dardos *hackeadores*, y en tiempo real, así que vigila tu espalda mientras trampeas) y moverte despacio y con precaución. Que *Rapture* haya enloquecido definitivamente (el tramo final del juego es una auténtica pesadilla de la que no vamos a desvelar nada aquí) no hace que el juego haya perdido su componente de acción relativamente estratégica. De acuerdo, los combates son frenéticos, pero más te vale dosificar los botiquines, pegar la espalda a una pared, saber qué arma funciona mejor contra cada enemigo (se averigua con la cámara, uno de los detalles más curiosos y, vaticinamos, discutidos de esta secuela), aprender a manejar las trampas con sensores de movimiento y planificar con cuidado cada paso. Porque ***Bioschock 2*** sigue siendo un juego muy, muy duro.

Bioshock 2 ha perdido algo de la carga moral que definía a la primera entrega, aunque no tiene demasiada importancia. Aquello de cosechar o salvar a las *Little Sisters* ya no suscita tantas dudas aquí, donde los buenos y los malos están muy bien definidos. Pero no importa, ***Take 2*** ha mejorado y potenciado los logros del primer *Bioshock* y el resultado, aunque se ha perdido el factor sorpresa, es excelente.

BIOSHOCK 2 ES UNA DE ESAS SECUELAS QUE SÍ TIENEN SENTIDO: AMPLÍAN, MATIZAN Y REPLANTEAN SU PRIMERA ENTREGA.



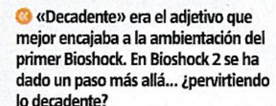
Te aseguramos que llegará un momento en el que te sentirás raro aniquilando Big Daddys... con sus mismas armas.





PASEOS SUBMARINOS

No podrás hacer más que andar sumergido en un opresivo silencio cuando salgas al exterior, ya que las armas no funcionan bajo el agua. Créenos, agradecerás el pequeño respiro en el combate.

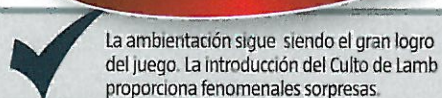


«Decadente» era el adjetivo que mejor encajaba a la ambientación del primer Bioshock. En Bioshock 2 se ha dado un paso más allá... ¿pervirtiendo lo decadente?

LA APARICIÓN DEL CULTO DE LAMB DA PIE A DERROTEROS ARGUMENTALES MÁS OSCUROS QUE LOS DEL PRIMER JUEGO



¿Ves esa mariposa azul? Es la señal que distingue a los seguidores del culto de Lamb. Cuidado con ellos.



EVALUACIÓN

✔ La ambientación sigue siendo el gran logro del juego. La introducción del Culto de Lamb proporciona fenomenales sorpresas.

✘ Es Rapture otra vez: es como jugar a un Bioshock mejorado. Y se pierden matices en el argumento y en las decisiones morales.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
A pesar de la inexpresividad robótica de las caras, el trabajo de diseño, iluminación y demás es increíble.	Estupendo doblaje en castellano y, como en el primero, la banda sonora es inquietantemente bella.	Es un shooter accesible (aunque puñetero) y más veloz y fácil de manejar que la primera entrega. Impecable.	Anda en torno a las diez horas, dependiendo de tu torpeza. El multijugador asegura que se multiplicarán.	Acción multijugador consistente y la promesa de futuros contenidos descargables.	Bioshock 2 te pasmará por su buen gusto e inteligencia, pero no por su tecnología punta.	No es un juego para todos los gustos, pero sí para todos a quienes les gusten los juegos.
9,3	9,0	9,2	9,0	8,5	8,5	9,3





DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce













Género
Shooter
Compañía
SEGA
Desarrollador
Rebellion
Distribuidor
SEGA
Jugadores
x18
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,99€ (Survivor Ed.)
89,99€ (Hunter Ed.)
www.sega.es/games/aliens-vs-predator/

18

ALIENS VS PREDATOR

ESTE UNIVERSO ES DEMASIADO PEQUEÑO PARA LOS TRES



Al margen de su alumbramiento entre las páginas de los cómics de la editorial **Dark Horse** o sus dos adaptaciones al cine, el *crossover Alien/Predator* se ha ganado por derecho propio un lugar en el panteón de los videojuegos desde su primera aparición en la potente (pero defenestrada) consola Atari Jaguar, allá por 1994 (aunque la entrega PC de 1999 sea la que permanece más fresca en la sesera de los *fans* del género *shooter*). 16 años después, los ingleses **Rebellion** (los mismos que firmaron las entregas Jaguar y PC) se encargan de recrear en **PS3** el enfrentamiento entre las tres razas más belicosas del universo: los humanos, representados por los Marines espaciales; los *Predator*, unos entusiastas del deporte de la caza; y los *Aliens*, locos por reproducirse de la manera tan encantadora que todos conocemos.

Antes de entrar en harina, y desgranar las muchas virtudes que despliega este ***Aliens Vs Predator***, tenemos que loar los esfuerzos de **Rebellion** por preservar la integridad del juego, pese a la polémica que ha suscitado su violencia. Si el objetivo del juego era transmitir al jugador todas las sensaciones de

EN AVP ENCONTRARÁS SANGRE, TRIPAS, METRALLA Y MUCHOS SUSTOS

encarnar a un *Alien* o un *Predator*, lo han conseguido, pese al riesgo de provocar pánico y desmayos entre ancianas y pusilánimes. Los enfrentamientos son brutales: los *Aliens* usan su cola y su mandíbula retráctil para atravesar el pecho, garganta y cuencas oculares de sus víctimas, mientras los *Predator* arrancan cráneos y médulas espinales con la misma facilidad con que tu cuñado pela las gambas. Así que si te mareas con la sangre, mejor cómprate un simulador de tranvías, porque lo que vas a encontrar en ***Aliens Vs Predator*** es sangre, tripas, metralla y sustos, muchos sustos.

UN TREN DE LA BRUJA... SIDERAL

Aunque **Rebellion** y **Sega** han querido otorgar la misma importancia a las tres razas (cada una cuenta con su propio «modo historia»), estaba claro que nos íbamos a llevar los mayores sustos encarnando al Marine. Apaga las luces, sube el volumen del TV y prepárate para ensuciar los pantalones con las apariciones sorpresa de los *Alien* en túneles y pasillos escasamente iluminados, sin abandonar en ningún momento la sensación de angustia. Casi siempre estarás solo, y con las balas contadas para acabar con una legión »

LA ALTERNATIVA



RESISTANCE 2
Las Chimeras no tienen nada que envidiar a los Alien en ferocidad.

Marine

EN MEDIO DE LA CAZA MILENARIA ENTRE ALIENS Y PREDATORS, SÓLO ERES UNA PRESA MÁS. CONTROLA TU MUNICIÓN... Y TU MIEDO.





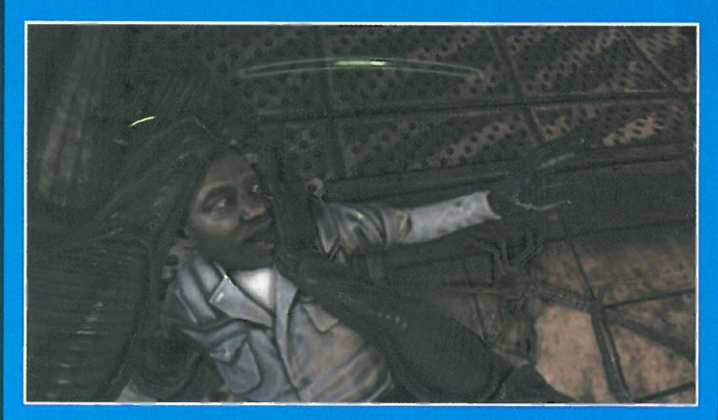
Encarnando a un novato de los Marines, aterrizas en la colonia Freya's Prospect justo a tiempo para ver cómo los Aliens han dejado las instalaciones después de su último guateque. Tienes la munición contada y todo el que te rodea acaba muriendo bajo las fauces de la criatura diseñada por H.R. Giger. Con semejante panorama, nuestro único consejo es subir el volumen de la TV para detectar los siseos de los Aliens, ser cauto a la hora de apretar el gatillo (si no quieres acabar combatiendo a collejas), apuntar a la cabeza y tener una muda limpita cerca, porque vas a necesitarla. En el espacio no oirán tus gritos... pero tus vecinos sí.



Reencontrarte con otros Marines sólo te brindará unos segundos de descanso... antes de volver a recibir la visita de la familia Alien.

Alien

TE CRIARON EN LABORATORIO, PERO NO HAS OLVIDADO TU INSTINTO ASESINO. MATA SIN PIEDAD Y SIRVE BIEN A TU REINA Y A TU RAZA.





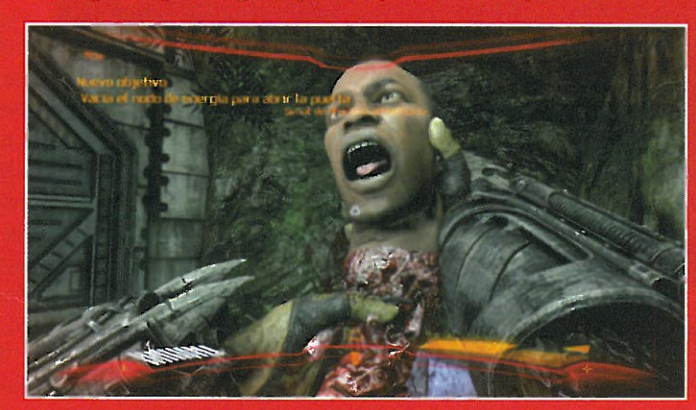
A la izquierda, una muestra de la muerdo-cam, antes de trepanar a una Marine. Arriba, un civil a punto de recibir el apasionado beso del facehugger

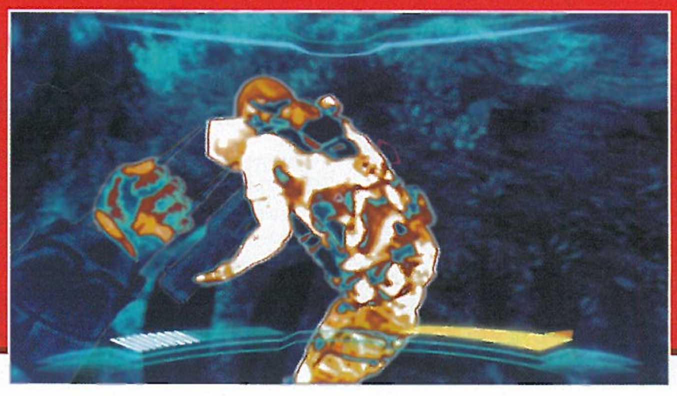
Eres el Nº6, un xenoformo criado en cautividad con ganas de estrenar la mandíbula retráctil. Tras fugarte del laboratorio, tu objetivo es liberar a la Reina Alien y propagar tu especie. Para ello, tendrás que trepar por techos y paredes, colarte por conductos de ventilación y aprovechar al máximo una habilidad innata para causar dolor y muerte. Usa tu velocidad para atacar frontalmente, o mejor aún, repta silenciosamente para ejecutar por sorpresa a los Marines. Con los civiles también puedes optar por inmovilizarles amorosamente, para que un facehugger les dé un beso francés y surja otra vida. ¿No es adorable?

Predator

USA TU FUERZA, AGILIDAD Y TECNOLOGÍA PARA APLASTAR A LOS ALIENS Y A ESOS INSIGNIFICANTES HUMANOS

Jamás has soñado con un escenario mejor para probar tus dotes como cazador: una colonia en medio de la selva, trufadita de incautos humanos y xenoformos. Usa el camuflaje óptico y el digitalizador de voz para montar emboscadas, la visión térmica para detectar la presencia de posibles presas en medio de la vegetación y no abuses del cañón de plasma de tu hombro: no queda muy deportivo y además se agotará tras unos cuantos disparos. Arrancar cabezas no estará de más, porque en ocasiones tendrás que usar los cráneos para engañar a los lectores de iris que bloquean algunas puertas. ¡Se abre la veda, señores!

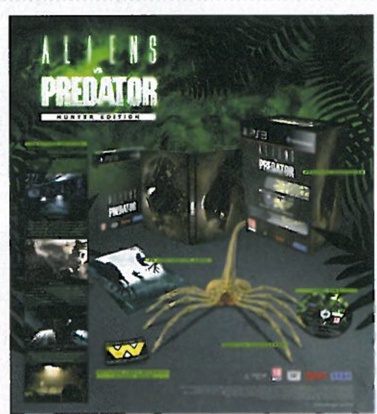






UN REGALITO PARA BESAR

Aliens Vs Predator llega al mercado en dos ediciones: Survivor (con funda metálica y un código para descargar 4 mapas On-line exclusivos) y Hunter (que añade además de lo anterior, un parche de la corporación Weyland Yutani, una postal lenticular... ¡y tu propio facehugger!). El bicho, moldeable, te permitirá recrear en tu propio «jeto» una de las estampas icónicas de los filmes de Alien. Simular la posterior indigestión es opcional.



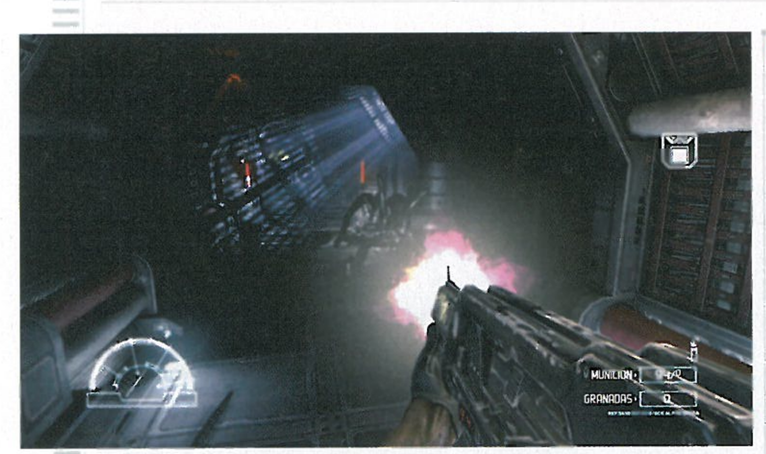
Masacre On-line







Lo mejor de Aliens Vs Predator llega con sus siete modos multiplayer: Superviviente (Sobrevive, en cooperativo, a sucesivas oleadas de Aliens), Caza Predator (un jugador ejerce de Predator, el resto de Marines), Deathmatch, Deathmatch por Especies (monta equipos por razas), Deathmatch con Especies Mezcladas (equipos chiflados, tipo Alien-Marine Vs Predator), Dominación y el brutal Plaga: un usuario hace de Alien y se encarga de contaminar al resto de jugadores, que van uniéndose a su bando.



EN LOS MODOS ON-LINE ES DONDE ALIENS VS. PREDATOR MUESTRA SUS MEJORES BAZAS

de xenoformos con ganas de bailar la lambada con tu cadáver. Encarnando al *Alien* y al *Predator*, la experiencia es diferente... y aún más divertida. Verás a los humanos como meros pedazos de carne a los que masacrar de formas tan imaginativas como grotescas. Como *Alien*, podrás recorrer los escenarios con total libertad: trepar por techos y árboles, siseando para atraer a tu víctima mientras disfrutas con sus caras de pánico. Encarnando al *Predator* podrás ejecutar tácticas de emboscada, lanzando señuelos y saltando como un saltamontes, protegido por el camuflaje óptico.

Contar con unos buenos gráficos era esencial para aterrorizar al jugador, y ***Aliens Vs Predator*** los tiene. Algunas texturas «cantan» un poco al meternos en la piel del *Alien*, pero es el precio a pagar por poder acceder hasta al último confín de unos mapeados que han sido diseñados para mostrarse desde el punto de vista del marine. Salvo ese detalle, el juego es tan espectacular como sangriento. Los modos Historia son un buen entrenamiento para el multijugador On-line, en el que este *Blu-Ray* muestra sus mejores bazas: explotar a conciencia el sigilo y la crueldad de los *Aliens*, la tecnología y fuerza física de los *Predator* y el arsenal de los Marines será una grata tarea que mantendrá tu *router* calentito y en forma durante los próximos meses.

EVALUACIÓN


Los modos multijugador, especialmente Plaga y Caza Predator. Encarnar a Alien y Depredador... con todas sus sangrientas consecuencias.


Las texturas «cantan» un poco cuando asumes el rol del Alien y te acercas demasiado a determinadas porciones del mapeado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Terrorífico uso de la luz en los pasillos. Muertes recreadas con un mimo sobrecogedor. La jungla es algo pobre.	Doblado al castellano y con los mismos chillidos y F/X que en las pelis de Alien. Para darle caña a tu 5.1.	El control con el Alien marea y es un tanto confuso. Con el Marine y el Predator no hay queja.	Las campañas no son muy largas (¡la del Alien sólo dura 2 horas!), pero el On-line te tendrá ocupadito.	Masacrar a otro usuario, encarnando a Alien o Predator es algo sencillamente glorioso.	No instala, y podrían haberse currado más la vegetación, pero tiene unos modos On-line irresistibles.	No decepcionará a los mitómanos de Alien y Predator. Ni a los que busquen sangre y sustos.
8,8	9,2	8,7	8,7	9,2	8,0	9,0

Por Nemesis

TEST

PS3

Los circuitos están inspirados en diferentes personajes Sega. Este despliega los inconfundibles loopings de los niveles de Sonic. Requiere un bocata de biodraminas.

Genero
Conducción
Compañía
Sega
Desarrollador
Sumo Digital
Distribuidor
Sega
Jugadores
x8
On-line
Sí
Trofeos
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.sega.com/sonicracing/

7

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



Alex Kidd, Opa-Opa, los Bonanza Bros lanzando bombas desde su zeppelin... una orgía mitómana.

 ENTRETENIDO  EJERCICIO  DE NOSTALGIA

Aunque por su aspecto y su mecánica esta nueva creación de **Sumo Digital** (sí, los titanes del *OutRun 2* doméstico) podría parecer un título destinado a la chavalería, serán los usuarios viejunos quienes disfrutarán más de los guiños al universo **Sega**. Nos alegra encontrar, entre la oferta de personajes/vehículos seleccionables, creaciones tan venerables como Alex Kidd, Opa-Opa o los Bonanza Bros. Y el toque Retro podría haber ido a más, si creemos los rumores sobre una primera versión *alpha* del juego con Gilius (Golden Axe) montando el mítico *bizarrian* «polleril». El resto de la parrilla de salida (hasta 20 personajes diferentes) está compuesta por Sonic y su pandilla, Billy Hatcher, Ulala, Jacky & Akira (Virtua Fighter)... con una mecánica 100% *Mario Kart* en la que abundan las armas, los atajos y los modos multijugador, tanto On-line como Off-line.

DERRAPANDO, QUE DA GUSTO

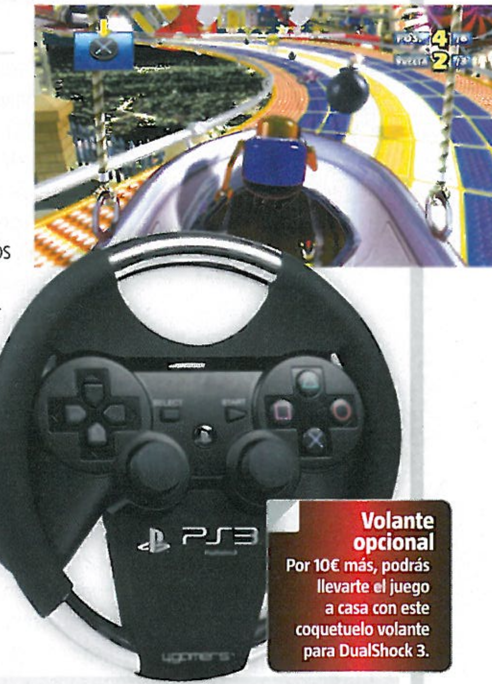
Conscientes de que la diversión y los piques tienen más cabida que el realismo en este tipo de *arcades* de conducción, **Sumo Digital** ha hecho de los derrapes eternos (herencia de *OutRun 2*) el arma definitiva para triunfar en un juego que arranca de manera relajada (la copa inicial está tirada) para convertirse en un pequeño infierno *cute* en las siguientes competiciones. Repletos de *loopings*, trampas y rivales puñeteros, ***Sonic & Sega All-Stars*** acaba picándote en el amor propio, pese a la sencillez de su fórmula.

Muy superior a intentos anteriores (*Sonic Drift*, *Sonic R*) por recrear la fórmula *Mario Kart*, ***S&S All-Stars*** no revolucionará el universo de la conducción en **PS3**, pero te hará pasar un buen rato.

LA ALTERNATIVA



SEGA SUPERSTARS TENNIS. Los rostros más conocidos de Sega cogen la raqueta.



Volante opcional
Por 10€ más, podrás llevarte el juego a casa con este coquetuelo volante para DualShock 3.

EVALUACIÓN

Este simpaticón festín para mitómanos de Sega es correcto en gráficos y muy divertido en cuanto le coges el truco al turbo y los derrapes. Soñamos con futuros contenidos descargables... ¿Shinobi en moto?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,5	8,4	8,5	8,3	8,2	7,0	8,3

Comentarista en castellano. BSO con temas clásicos, incluso del infame Sonic R.

Los derrapes eternos de OutRun 2 le sientan como un guante.



TEST

PS3

Género
Action RPG
Compañía
Square Enix
Desarrollador
tri-Ace
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés/ Japonés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.968 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.staroceangame.com
12

Profesor... Por fin... tengo amigos.
Tengo nuevos amigos, profesor.

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

STAR OCEAN
THE LAST HOPE INTERNATIONAL

¡OCÉANO ESTELAR ALLÁ VAMOS!

Después de formar parte del universo paralelo de la consola rival, la última entrega, y a la vez precuela, de la saga *Star Ocean* se decide a poblar el desangelado firmamento del género *RPG* en **PS3** de la mejor manera posible: transmitiéndonos la agradable sensación de que al abrir sus puertas nos encontramos en casa de nuevo. ***The Last Hope*** es puro *Star Ocean,* para bien y para mal, según el cariño, aprecio y respeto que le otorguéis a la obra de *tri-Ace*; y el añadido ***International*** demuestra que el *Blu-ray* es el formato ideal para evitar el engorro de ocupar tres DVD o incluir el esperado doblaje en japonés, entre otras cosas.

Las directrices básicas de la veterana *space opera* permanecen inamovibles en cada capítulo, como petrificadas en su armazón existencial, aunque siempre arropadas por una sensación evolutiva suficiente como para sentir esa emoción y nervios que nos sacuden cuando sabemos que vamos a experimentar algo positivo. **Visual Works** se encarga de hacer las presentaciones de rigor con una brillante secuencia CG de más de tres minutos, apertura perfecta para el telón argumental de ***The Last Hope***. Después, **tri-Ace** nos obliga a visitar el tutorial de combate pertinente y el completísimo menú de ajustes marca de la casa. No esperábamos menos y ya estabais avisados de ello. Entonces surgirán los dos primeros protagonistas, Edge y Reimi, y sentiréis una cálida familiaridad arquetípica que aumentará según vayan apareciendo, poco a poco, el resto de componentes: Faize, Lymle, Bacchus, Meracle... Todos con sus roles bien definidos, previsibles y recurrentes en la saga, pero a la vez carismáticos y encantadores. La evolución del apartado visual sí es evidente, tanto en el modelado y animaciones de los personajes como en el entramado panorámico. El motor gráfico gestiona vastas y detalladas extensiones de terrenos para explorar, con enemigos a la vista -a veces generados demasiado cerca del jugador-, con pocos puntos para salvar partida y gestionados por una cámara por momentos incómoda, algo que se acentúa en entornos cerrados. Una vez acostumbrados al problema de perspectiva disfrutaremos de la riqueza gráfica, lumínica y cromática que nos rodea en todo momento, sobre todo a nivel poblaciones: la nostálgica sencillez de Triom, la cegadora nieve de Woodley o la rigurosa riqueza medieval de *Tatroi* contrastan con la necesaria frialdad de los numerosos escenarios espaciales. Merece la pena destacar el sobresaliente diseño de las naves, en especial la *Calnus*, y la ambientación paisajística, flora y fauna incluidas, de todos y cada uno de los planetas por visitar. Para acompañar la reconfortante sucesión de imágenes, nada mejor que un gran doblaje en japonés, correcto en inglés, y una traducción al castellano de esas que sólo **Square Enix** sabe imprimir a sus productos. Y, por supuesto, la sobria y enérgica batuta de un Motoi Sakuraba mucho más inspirado que en anteriores obras y que ha elaborado más de 70 composiciones para la ocasión de una calidad melódica y atmosférica indiscutibles.

La otra pieza clave -quizá la más importante- de un buen *RPG*, el guión, mantiene esquemas paralelos a sus antecesores, todos ambientados en la sólida y docu-

LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY XIII. Ya faltan muy pocos días para que puedas hacerte con el RPG del año.





El primer planeta que visitaremos será Aeos. Allí, Edge y Reimi, tras conocer a Faize, se llevarán una desagradable sorpresa...











En la población de Tatroi conoceremos a Sarah Jerand de la raza de los Alados. Prestad atención a sus palabras porque más adelante cobrarán significado.

EL REY DE LA FINTA Y EL MANDOBLE

Los combates en tiempo real han evolucionado y ahora luchan hasta cuatro personajes de forma simultánea. Se pueden realizar fintas para esquivar y contraatacar al enemigo, utilizar artes especiales, combos en cadena, aprovechar las bondades del modo ráfaga y más detalles que aprenderéis convenientemente en su completo tutorial.

EL ESTILO DE TRI-ACE PERMANECE FIEL A SUS PRINCIPIOS PERO NO SE HA OLVIDADO DE EVOLUCIONAR TÉCNICAMENTE



La huida de un planeta Tierra al borde del colapso generará escenas realmente desgarradoras.







LA CALNUS, CUARTEL GENERAL

La auténtica sede de operaciones de The Last Hope es la aeronave comandada por Edge, Reimi y Faize. Desde ella, nos desplazaremos a los diferentes planetas, crearemos objetos y recetas, activaremos la mayoría de Private Actions, accederemos al simulador de combate y asignaremos habitaciones, compartidas o no, a los protas.





MAPA GENERAL. Muestra toda la extensión e información útil de escenarios y poblaciones.



BASE DE DATOS. Todo sobre enemigos, naves, trofeos, armas, diccionario, sinopsis, encargos...



CAMBIO DE LOOK. Podrás elegir entre menús y personajes al estilo manga o de aspecto renderizado.



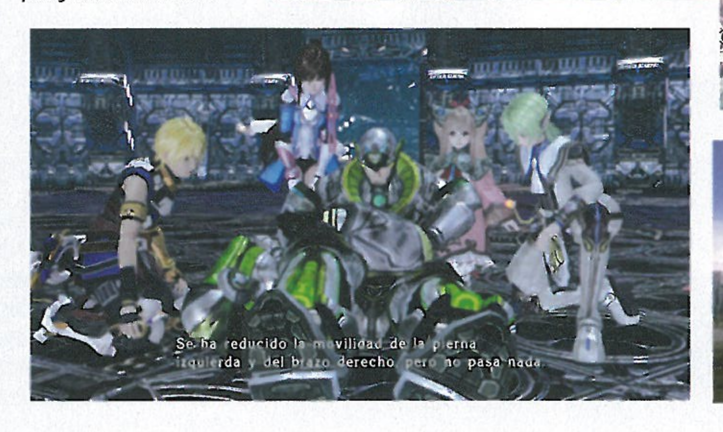
MÁS ALLÁ. Después de unas horas de juego podremos visitar planetas utilizando este menú.



LA INEFABLE WELCH. Además de amenizarnos la aventura nos ayudará a crear objetos y recetas.

La variedad y riqueza gráfica de los planetas que visitaremos alcanza su punto culminante al visitar la ciudad de Tatroi y sus exuberantes alrededores.

Bacchus D-79, el científico atrapado en un cuerpo de ciborg por voluntad propia es un claro ejemplo del carisma de los protagonistas de Star Ocean.



mentada cosmología de la saga *Star Ocean*. ***The Last Hope*** te atrapa casi desde el inicio con su nada descabellado mensaje postapocalíptico (una vez superado el susto de las vastas extensiones por explorar) y te recompensará de forma constante con secuencias épicas, cómicas, desgarradoras, rutinarias, desesperadas... que en más de una ocasión os harán sentir la aventura a flor de piel. Cuando estéis por la mitad del juego, más o menos, o en los compases finales, sabréis a qué me refiero. Es cierto que el equilibrio entre exploración, combate y secuencias no siempre es el más apropiado, pero la sensación global y el tempo logrado por **tri-Ace** en su desarrollo son dignos de todo elogio y os encadenarán al mando durante más de 45/50 horas.

Otro de los aspectos distintivos y que hace subir enteros los parámetros de jugabilidad y adicción son los combates en tiempo real, ahora con cuatro personajes simultáneos, más dinámicos y evolucionados que nunca y en los que se darán cita una colección considerable de enemigos de todo tipo y pelaje, incluidos *final bosses* de tamaño descomunal con cierta tendencia a requerir estrategias rebuscadas para acabar con ellos. Y para seguir con la tradición de anteriores capítulos, señalar que los personajes deberán evolucionar a nivel ofensivo y defensivo, que podréis crear objetos y recetas con la ayuda de la pizpireta y entrometida Welch, embarcaros en infinidad de misiones secundarias, luchar en el coliseo... Y, como siempre, a vuestra disposición: datos de los enemigos derrotados, naves, trofeos, armas, diccionario, sinopsis, listado de encargos, etc. Sin olvidarnos, cómo no, de las *Private Actions*. Las habitaciones compartidas de la nave *Calnus*, nuestro cuartel general, acogerán gran parte de estos momentos gloriosos en los que los protagonistas intimarán y darán a conocer su vida privada, algo que creará diferentes índices de afinidad entre ellos a la hora de combatir. Todo ello conforma un interminable listado de extras que potencian el núcleo o aventura principal y convierten a ***The Last Hope*** en el *RPG* más completo en este apartado. Así es el último *Star Ocean,* generador de sensaciones clásicas, evocador de esquemas legendarios, tan vibrante como su sistema de combate y con ese toque de nostalgia que nos hace disfrutar de cada capítulo de la saga como si fuera el último. Majestuoso a su manera y de apariencia inmovilista, pero siempre en continua evolución, como el universo.

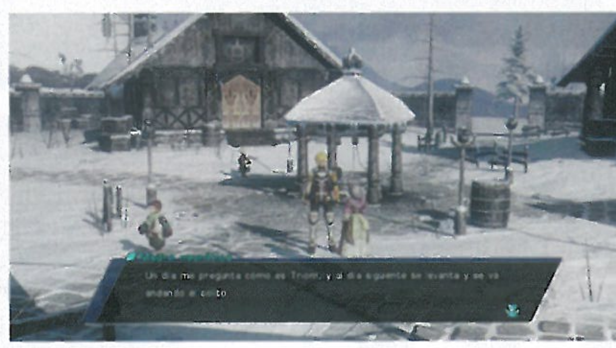
YA ERA HORA DE QUE UNO LOS GRANDES RPG COMENZARA A DESFILAR POR NUESTRA PLAYSTATION 3



La inesperada visita a la Tierra es uno de los pasajes más gloriosos. Tan sólo es una pequeña muestra de lo que os espera más adelante.









LA VERSIÓN PS3 NOS PERMITIRÁ ELEGIR DOBLAJE EN JAPONÉS

» Los escenarios de exploración y lucha tienen unas dimensiones más que considerables. Lástima que la incómoda cámara nos deje vendidos en más de una ocasión.



PRIVATE ACTIONS

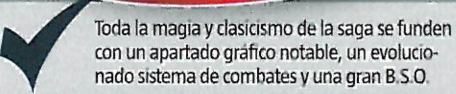
Son escenas privadas que tienen lugar entre los protagonistas y sirven para crear afinidad entre ellos. Hay más de 100 y casi todas tienen lugar a bordo de la Calnus. No os perdáis la secuencia de la ducha de Reimi...

¿SABÍAS QUE...

Star Ocean TLH comenzó a desarrollarse hace cinco años y utiliza una versión mejorada del motor gráfico de Infinite Undiscovery de Xbox 360.







Toda la magia y clasicismo de la saga se funden con un apartado gráfico notable, un evolucionado sistema de combates y una gran B.S.O.



La cámara casi nunca se está quieta y adopta ángulos de visión tremendamente incómodos, sobre todo en espacios reducidos o cerrados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Personajes bien modelados, escenarios inmensos de gran calidad plástica. Le falla la cámara...	El maestro Motoi Sakuraba en su mejor momento. Gran doblaje japonés y decente en inglés.	Guión atractivo, un sistema de combates en tiempo real que no aburre y personajes carismáticos.	Si quieres disfrutarlo como merece la pena y descubrir todos sus secretos, no bajarás de las 50 horas.	De momento no se conoce contenido descargable para el RPG de Square Enix.	El salto técnico respecto a la entrega de PS2 es considerable pero se puede sacar más partido a PS3.
8,9	9,1	9,0	9,0	-	8,5



TOTAL

Star Ocean en toda su gloria. Un esquema tan clásico como atractivo y que sabe evolucionar.

9,0



El modo Dominación enfrentará a un máximo de 256 jugadores en un mismo mapa, todos divididos y organizados en pequeños escuadrones de ocho soldados.

Género
Shoot'em-up
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Zipper Int.
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x256
On-line
Sí
Texto-doblaje
Español
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (105 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95€
www.mag.com
16

MAG

LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

Después de superar la sequía provocada en el género *shooter* tras la aparición de *Modern Warfare 2* (ninguna compañía se ha atrevido a plantarle cara), los creadores del *SOCOM* original ofrecen su particular visión de una hipotética guerra en el futuro más inmediato. ***MAG*** son las siglas de *Massive Action Game* (Juego de Acción Masiva), algo que define a la perfección al título de **Zipper**, pero que se queda corto para describirlo correctamente.

El planteamiento de ***MAG*** es, en un principio, el de un *shooter* de la «vieja escuela»: *Deathmatch* por equipos (Supresión); variantes del clásico *Capture The Flag* (Sabotaje); infiltración, localización y robo de vehículos enemigos (Adquisición); y captura y control de determinados puntos distribuidos por el mapa (Dominación). Visto así, ***MAG*** es un *shooter* más, pero os aseguramos que su planteamiento difiere bastante de otros títulos similares. La principal peculiaridad del título de **Zipper Interactive** es el número de jugadores que pueden participar de forma simultánea: 64 en los modos Supresión y Sabotaje, 128 en el modo Adquisición y hasta 256 en Dominación. Sorprendentemente, el *engine* gráfico no se verá en absoluto afectado por la presencia de tantos personajes, y en muy pocas ocasiones sufriremos retardo alguno durante la acción en cualquiera de los diez mapas disponibles.

Siguiendo la tónica actual en el género, ***MAG*** plantea un sistema de experiencia y aumento de nivel que irá recompensando al jugador a medida que avance en el juego: tendrás que ganarte el acceso a determinadas armas, mejoras, habilidades e *items*. De hecho, si tu nivel no es suficientemente alto, no podrás entrar en los mapas de Dominación y Adquisición, asegurando partidas de «cierto nivel» en cualquiera de los mapas destinados a las modalidades mencionadas... Además, si tu objetivo es liderar un grupo o un pelotón, tendrás que tener un nivel de experiencia bastante alto. Y es que si no fuera por la jerarquización de los equipos, las partidas serían un auténtico caos; la «seriedad», la obediencia y, por supuesto, el uso de *headset* serán elementos decisivos a la hora de llevar a tu equipo a la victoria.

EL JUEGO EN EQUIPO SERÁ ESENCIAL EN MAG

Otro de los elementos más llamativos del juego es la división de los jugadores en tres diferentes facciones: *Sver*, *Raven* y *Valor*; cada una de ellas tiene un aspecto diferente y acceso a determinadas armas y mejoras. Piénsatelo bien a la hora de unirte a una de las facciones, ya que no podrás cambiar después... lo bueno de esto es que es muy posible que te encuentres con «soldados» conocidos y te aprendas la localización de tus vehículos, centros de abastecimiento, búnkers, cañones antiaéreos y objetivos, ya que son «fijos» y diferentes para cada facción. **Zipper** irrumpe en **PlayStation 3** con un *shooter* original, divertido y capaz de despegarnos de *MW2*, que no es poco.

LA ALTERNATIVA

COD MW2.
Tiene más acción, menos jerarquía y mejores gráficos.





La comunicación entre los líderes de cada escuadrón y sus soldados será esencial a la hora de tomar puntos estratégicos, organizar ataques masivos y preparar emboscadas. En MAG es vital el juego en equipo, no intentes hacerte el héroe solitario o no llegarás lejos.



DESPLIEGUE LOGISTICO

Bien sea para utilizarlos como «respawn» o para atacar al enemigo, podremos hacer uso de todo tipo de vehículos aéreos y terrestres.



SABÍAS QUE...

Cada «escuadrón» (8 jugadores) cuenta con un líder que marca los objetivos. Cumple órdenes o quédate junto a tu líder para ganar más experiencia.

El líder decidirá cuáles son los objetivos más inmediatos y se lo comunicará a sus siete subordinados. Si le obedecen, ganarán más puntos de experiencia y, en algunos casos, aumentarán su resistencia o velocidad.



En cada enfrentamiento se darán cita elementos como ataques aéreos, saltos en paracaídas, detonaciones...



VALOR, SVER Y RAVEN: LAS TRES FACCIONES

Al comienzo de la partida será esencial elegir nuestro bando entre los tres disponibles; una especie de «publi-reportaje» te mostrará las virtudes de cada uno de ellos y, una vez hecha tu elección, tendrás que serle fiel a tu facción. Cada uno de los bandos cuenta con un aspecto, armas, habilidades e items diferentes.

EVALUACIÓN



El sistema de liderazgo y la «seriedad» en el juego que conlleva. La posibilidad de participar en partidas para 256 jugadores es brutal.



En algunas ocasiones la conexión se ha resentido, mostrando algún «salto». Es un título de uso exclusivo a través de Internet.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Su motor gráfico es muy realista y es capaz de poner a 256 jugadores en pantalla de forma simultánea.	Todas las voces están en castellano y la ambientación en el campo de batalla es genial.	MAG une un control clásico con un planteamiento «multitudinario» y de lo más original.	Llegar al nivel máximo (nivel 60) te llevará días... y siempre puedes intentarlo en otras facciones.	El título de Sony sólo puede jugarse On-line y funciona de maravilla (incluso con 256 jugadores).	El título de Zipper Interactive pone a prueba, con éxito, la capacidad gráfica y On-line de PlayStation 3.	Creíamos que ningún shooter nos separaría de MW2 tan pronto, pero Zipper ha dado con la fórmula.
9,0	9,1	9,0	9,3	9,3	9,0	9,1



Por Nemesis



Aunque sin llegar a la sofisticación de la entrega PS3, aquí también podrás mejorar tu armamento.







PSP







En determinados momentos harás frente a decisiones, plasmadas en secuencias de animación.



Género
Shooter
Compañía
EA Games
Desarrollador
Buzz Monkey Software
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
384KB
P.V.P. Recomendado
39,99 €
www.armyoftwo.com
16

ARMY OF TWO
THE 40TH DAY





Salem y Ríos presentan un look caricaturesco en su salto a PSP. Y podrás desbloquear personajes secretos.

Convertir a una plataforma portátil una producción tan ambiciosa como ***Army Of Two: The 40th Day*** no era un encargo a envidiar. Cualquier intento por recrear el entorno gráfico de la versión **PS3** en una **PSP** habría sido cuanto menos mediocre. Por eso nos alegramos de la apuesta de **EA** y **Buzz Monkey** por hacer a Salem y Ríos protagonistas de un sencillo, pero encantador, *shooter* con alma de *arcade* clásico. A través de una vista cenital, y con unos controles heredados de clásicos como *Smash TV* (los botones de la **PSP** cumplen la función de un segundo *joystick* con el que disparas en las 8 direcciones mientras nos movemos), este UMD no renuncia a la trama del original de **PS3**, ni a algunas de sus mejores ideas. Aquí también tendremos que enfrentarnos a decisiones morales (plasmadas a través de secuencias de animación), rescate de rehenes y mejora de armamento. Todo a escala más reducida, claro está. No esperes ver la espectacular destrucción de Shangai que muestra la versión **PS3** (más allá de las intros de vídeo que ambas versiones comparten), aunque aquí también podrás compartir los tiroteos con un amigo vía *ad hoc* (o con un segundo personaje controlado por la IA) y explotar el medidor de *Aggro* para que un personaje llame la atención de los enemigos mientras el otro les rodea por los flancos.

Quizás el resultado no alcance el virtuosismo gráfico de otros *shooters* de **PSP** como *Resistance Retribution* o *Killzone Liberation*, pero ***The 40th Day*** es un divertimento simpático y honesto. Un *shooter* de vieja escuela, cortado a la medida de una consola portátil.

LA ALTERNATIVA

KILLZONE LIBERATION. Aún sigue siendo el mejor shooter cenital de todo el catálogo de PSP.





EVALUACIÓN

No es el mejor shooter de PSP, pero tiene la decencia de adoptar las mejores ideas del original de PS3 (cooperativo, customización de armas) unido a la mecánica simple que se espera de una portátil.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,5	7,8	8,0	-	8,0	7,9

Divertido, pero con una pega: grandes personajes, poca distancia para tiroteos.



Como en PS3, el alma de este juego reside en jugar, codo con codo, junto a un amigo.





Por Edgar & Cía











EXTRAS PORTÁTILES

Sobre estas líneas y a la izquierda puedes ver dos novedades de este refrito para PSP. El Magicchange y la nueva historia protagonizada por Axel que podrás disfrutar al final.

Género
RPG Táctico
Compañía
Nippon Ichi Software
Desarrollador
Nippon Ichi Software
Distribuidor
Digital Bros.
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Grabar Partida
640KB
P.V.P. Recomendado
29,95 €
www.disgaea.us/d2psp
12

DISGAEA 2 DARK HERO DAYS

GRAN JUGABILIDAD EN PEQUEÑO TAMAÑO

La saga *Disgaea* sigue creciendo, pero esta vez haciéndose pequeña. Esta paradoja podría resultar algo chirriante, pero casa a la perfección con lo que esta franquicia es y representa; una serie de contrastes: minimalista en lo gráfico pero maximalista en lo jugable, y con unos guiones humorísticos más propios de un mangaka *shounen* borracho que de unos empresarios.

Dark Hero Days no es más que el *port* a **PSP** del mítico *Disgaea 2: Cursed Memories*. Para aquellos ajenos al título original, esto nos sitúa en un mundo gobernado por el poderoso *overlord* Zenon, quien ha hechizado a toda la población convirtiéndola en un censo de criaturas demoníacas. En este contexto, Adell, nuestro protagonista y único humano que ha resistido al hechizo, se propone invocar a Zenon para derrotarle, pero por un fallo en el experimento acaba trayendo a su presumida hija Rozalin. Para sintetizar, lo que ***Digaea 2*** nos narra es la búsqueda del *overlord*, para la cual Adell sólo contará con la ayuda de su hija, quien obviamente no quiere ver morir a su padre.

ELEMENTOS RECONOCIBLES

Cualquier seguidor de la saga se familiarizará rápidamente con ***Dark Hero Days***: mantiene absolutamente todo el sistema jugable de siempre (combates tácticos por turnos, geo-símbolos y mejora de personajes hasta niveles aberrantes) y añade un elemento traído directamente de *Disgaea 3*, el *Magicchange*, que permite convertir un demonio aliado en un arma para combinar sus poderes con quien los blanda. Además, podremos gozar de nuevos tipos de héroes que unir al grupo, personajes de otras entregas que se unen al bombardeo y una historia alternativa protagonizada por Axel, un demonio reportero. ¡Casi nada!



LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY TACTICS
Otro gran RPG táctico que preferirás si lo tuyo no es el humor absurdo.

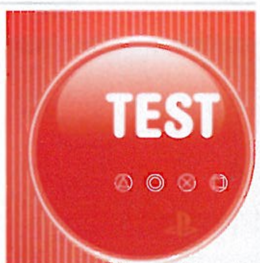
EVALUACIÓN

A pesar de los extras, no añade nada nuevo a la saga. No obstante, todos los Disgaea son tan divertidos y atrevidos que pasarlos por alto sería una temeridad. Si no jugaste al de PS2, corre a por éste.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	9,0	9,2	9,5	-	-	8,6

Buen resultado global. Lástima de personajes en baja resolución.

Si quieres exprimir a tope sus posibilidades te esperan más de 100 horas de diversión.







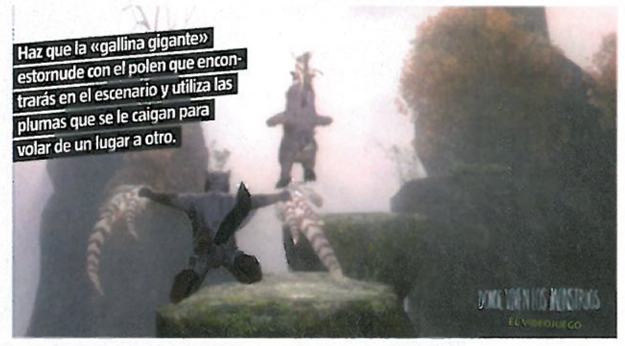
Género
Aventura
Compañía
Warner Bros Int. Ent.
Distribuidor
Warner Bros Games
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
PVP Rec.:
59,95 €

12

DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS



Sin las pretensiones de las 3D y basado en un popular cuento, que llegó al cine sin hacer mucho ruido, ***Donde Viven Los Monstruos*** es, como pocas licencias, un juego para niños que entretiene y encima está muy bien hecho. Controlando al protagonista, Max, deberás recorrer la isla de las Cosas Salvajes acompañado de los monstruos protagonistas de la historia y, dependiendo de con quién vayas, adquirirás unas habilidades. Así, si estás con la «gallina gigante» podrás hacer que estornude para que se le caigan unas plumitas con las que podrás volar, y si el monstruo es Carol, la «bola peluda», podrás derribar árboles y rocas con la ayuda de su fuerza. El juego, aunque es fiel a la estética del filme, es visualmente sosete y a veces se producen pequeñas ralentizaciones. ANNA



Haz que la «gallina gigante» estornude con el polen que encontrarás en el escenario y utiliza las plumas que se le caigan para volar de un lugar a otro.

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,0	7,2	7,8	7,0	-	6,5	7,5





Si el nivel de vida de Max se está agotando, pulsa triángulo. El monstruo con el que estés te abrazará para curarte.



Emula al rey del tapping, Eddie Van Halen, en tres solos de guitarra, incluyendo el legendario Eruption. O te sale de lujo... o te romperás un dedo en el intento.





GUITAR HERO VAN HALEN

PS3

Género
Musical
Compañía
Red Octane
Distribuidor
Activision
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
PVP Rec:
59,90 €

12

El elevado precio de ***GH Van Halen*** no parece el más acertado para un título dedicado a una banda no muy popular en España, y que vivió su mayor gloria a principios de los 80. En esa época se centra el *set list*, que obvia la discografía posterior, cuando Sammy Hagar sustituyó a David Lee Roth como vocalista. Además de 25 temas de *Van Halen* se incluyen 19 cortes de otros grupos (*Judas Priest*, *Queen*...), aunque poco o nada tienen que ver con *Van Halen*. Además se nota que se desarrolló antes que *GH5*, porque en gráficos y opciones de juego da un paso atrás respecto a la última entrega. 30 € habría sido un precio justo. NEMESIS



Podrás desbloquear las versiones ochenteras del grupo. Y querrás hacerlo, porque la versión actual de Eddie tiene la cara tan estirada que parece Angela Channing.

EVALUACIÓN

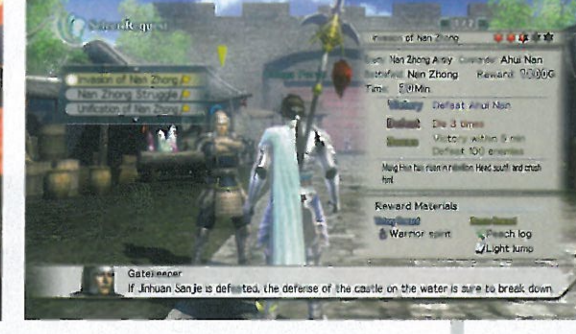
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,2	9,0	8,8	7,5	8,5	7,0	7,6





Por **De Lúcar**

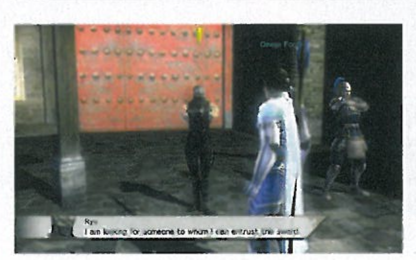
TEST













En la aldea tendremos oportunidad de abastecernos de provisiones especialmente útiles en la batalla. También se pueden potenciar armas y aprender técnicas de combate.

Durante las transformaciones desarrollaremos al máximo nuestro potencial destructor y a la máxima velocidad. Si encadenamos combos, la barra subirá rápidamente.

Género **Arcade**
Compañía **Koei**
Desarrollador **Omega Force**
Distribuidor **Koch Media**
Jugadores
On-line **Sí**
Trofeos **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-Inglés**
Resolución Máxima **1080p**
Instalable **Sí (1893 MB)**
P.V.P. Rec. **59,99 €**
dynastywarriorsstrikeco.uk
12

DYNASTY WARRIORS
STRIKEFORCE

ENTRA EN OTRA DIMENSIÓN

Koei siempre ha demostrado una fe inquebrantable en esta prolífica saga y, aunque su éxito sólo sea importante en Japón, quién sabe si al final no conseguirán contagiar al resto del mundo de esta sana enfermedad. Llegue ese día o no, lo que sí podemos decir hoy es que ***Dynasty Warriors Strikeforce*** nos parece el más completo, espectacular e innovador de todas las entregas de **PS3**.

Gráficamente supera todo lo visto hasta la fecha en el universo **Dynasty** y tanto la animación como el grado de detalle son muy aceptables. Es posible que su mecánica de juego sea casi la misma de siempre, la de un *arcade* de acción tipo «peladedos», pero aun siendo fiel a su estilo, todo resulta más interesante y variado. Se ha modificado un poco la mecánica de juego añadiendo la posibilidad de luchar desde el aire o acompañado de tres oficiales a nuestro mando, y se han incorporado algunos elementos típicos de otros géneros, como el rol. No es mucho ni demasiado original, pero ahora tendremos la posibilidad de crear o mejorar armas, comprar o vender *items* o, incluso, aprender nuevas técnicas de combate.

Las misiones incluyen diferentes objetivos y si completamos todos o sólo parte podremos acceder a distintos retos. La dificultad es progresiva y en línea con lo visto en los últimos capítulos de la saga, aunque los jefazos y bestias de esta entrega son de los que no permiten muchos fallos. Si empleamos bien las transformaciones «Furia» y dominamos los ataques desde el aire, nuestras opciones mejorarán considerablemente.

La gran novedad es, sin duda, la posibilidad de jugar en red con otros tres jugadores simultáneos en equipo para asaltar ciudades y fortalezas. También contará con contenidos y misiones descargables.

LA ALTERNATIVA



DYNASTY WARRIORS 6. Era el gran preferido de los amantes de la saga.

EVALUACIÓN

Hay que aplaudir el constante esfuerzo por innovar y mejorar la saga, pero al final lo cierto es que se acaba jugando igual que sus antecesores. Sólo los fanáticos de la saga apreciarán la valía de todas sus mejoras.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,0	8,2	8,1	8,5	8,0	8,2

Más personajes en pantalla, con más detalle y muchos más efectos especiales.

Hay algunos elementos más, pero sigue siendo un juego de pelarse los dedos dando al botón.





PS3 PS2 PSP

VERSIÓN BETA

Analizam... los juegos ...olan

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LLOYD
Ya falta menos para que God Of War III cierre una trilogía épica. El broche final a la vengaza de Kratos no puede tener mejor pinta.

Sublime
★★★★★

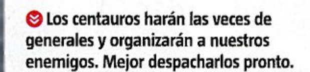
Compañía
Sony C.E.
Programador
Sony C.E. Santa Monica
Género
Acción

A LA VENTA 18 DE MARZO

God Of War III

Ni los Titanes ni los Dioses podrán poner freno a la furia de Kratos. La venganza, el mes que viene en tu PS3.





Los centauros harán las veces de generales y organizarán a nuestros enemigos. Mejor despacharlos pronto.

Para llegar al monte Olimpo habrá que escalar por el cuerpo de la Titán Gaia. Este camino no estará exento de peligros.



LA HISTORIA DE UN HÉROE PECULIAR

La vida de Kratos no ha sido nada fácil. Desde que vendiera su alma a Ares a cambio de poder, siempre ha estado rodeado de dolor y traición. Tras aprovecharse los dioses para que cumpliera titánicas tareas y posteriormente acabara con Ares, fue traicionado por Zeus, quien intentó matarle. Pero Kratos está ahora más furioso que nunca y su sed de sangre no se aplacará hasta que arrase el Olimpo.

Tras dejarnos literalmente en ascuas con el final de la anterior entrega, por fin retomaremos la venganza de Kratos justo donde la dejamos. Con la asistencia del poder del tiempo, y tras el sacrificio de Atenea, Kratos retornará al pasado a la Guerra entre Dioses y Titanes para, con la ayuda de Gaia, ajustar cuentas con el Olimpo y en especial con su padre, Zeus.

A estas alturas, no cabe duda de que la saga *God Of War* ha servido como referente para muchos juegos de acción. Hasta tal punto es así, que varios de ellos han llegado a denominarse como «clones de *God Of War*». Bajo el amparo de esta fórmula han salido grandes títulos con una mecánica muy parecida, como *Dante's Inferno* o *Darksiders*, que si bien no repite su fórmula, sí que bebe de algunas de sus ideas. Sin embargo, no hay mejor exponente que el propio original.

God Of War siempre se ha mantenido fiel a unas señas de identidad como son la mezcla entre aventura, acción, *puzzles* y el uso de las *QTE* en combate. Sin embargo,

El realismo de los Titanes os dejará con la boca abierta

la dirección de cada una de sus entregas ha estado a cargo de diferentes profesionales, con lo que podemos decir que cada nueva entrega de *God Of War* tiene su propio sello. En este caso, el encargado es Stig Asmussen (perteneciente al equipo de las anteriores entregas), quien parece que va a dotar a esta tercera parte de una mayor espectacularidad y algo más de *gore*.

Gracias a las nuevas capacidades técnicas de **PS3**, el juego lucirá realmente increíble. Tanto los escenarios como los enemigos son mucho más grandes y dan la sensación de estar ante algo colosal. Mención especial para los Titanes, cuya envergadura es inédita hasta ahora en la serie. Además

VERSIÓN BETA

Aunque sea un guerrero despiadado y sanguinario, la verdad es que en el fondo se le coge cariño a Kratos.

COMPETIDORES

God Of War III se las tendrá que ver con juegazos de este calibre que aspiran a su trono. ¿Conseguirá el sanguinario espartano mantenerse como el tipo más duro de los videojuegos?

de pelear contra ellos, estos se moverán por el escenario e interactuarán con él como un ente completamente vivo. La sensación que proyecta ***God Of War III*** en el apartado gráfico es la de tratar de igual a igual a los, hasta la fecha mayores exponentes, *Uncharted 2* y *Killzone 2*.

Kratos será capaz de luchar con hasta 40 enemigos a la vez

Kratos más fiero que nunca

Una de las mayores novedades la encontramos en el sistema de combate. Si en las dos entregas anteriores podíamos combatir contra 10 enemigos a la vez, el nuevo ***God Of War III*** nos deleitará con batallas contra 30 o incluso 40 enemigos en pantalla al mismo tiempo. Además, la IA de nuestros rivales ha mejorado considerablemente, haciendo que actúen de una forma más inteligente siendo dirigidos por enemigos más poderosos o intentando rodearnos para acabar con nuestra vida. Pero Kratos tampoco se queda atrás, ya que contará con nuevas habilidades en combate que le harán más letal si cabe. Además de las tradicionales espadas de la saga, se ha desvelado que Kratos adoptará los *Cestus* de *Chains Of Olympus* (una especie de guantes con cabeza de león), mantendrá las alas de Ícaro (con fases exclusivas) y tendrá nuevos accesorios como la cabeza de Helios, que le permitirá encontrar zonas ocultas e iluminar los lugares en penumbra. Hasta de los propios enemigos tendremos que aprovecharnos para conseguir superar ciertas dificultades, pues de esta forma tendremos que utilizar arpías para acceder a zonas de otra manera inaccesibles, o colgarnos de gigantes para atizar escuadrones de enemigos a golpe limpio de garrote.

La nueva aventura del héroe espartano promete ser más larga de lo habitual con una duración aproximada de entre 15 y 20 horas (algo más que notable para este género).

God Of War III cerrará la historia de Kratos con un título que promete ser uno de los mejores del año. Si bien será el fin de una trilogía, la propia **SCE Santa Monica** no ha cerrado la puerta a más capítulos de esta saga.



Claves



1 Si a la jugabilidad exquisita que ha mostrado hasta ahora se le añade un apartado gráfico de infarto, estaremos ante un serio candidato a mejor juego del año.





2 La mejora en la IA enemiga, las nuevas habilidades y la inclusión de nuevas armas y accesorios, serán algunas de las claves para que GOW III se convierta en referente.





Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre

O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

REVERSAL

Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Háznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



No sé qué le veis a Dante's Inferno; después de acabármelo (en poco más de seis horas), no me parece que se merezca la nota que le habéis dado. Tiene unos gráficos monótonos y, en muchos casos, de baja calidad, unas luchas aburridas y repetitivas, unas zonas de plataformas de lo más simples en las que sólo te puede matar su precario sistema de detección de superficies... Habéis caído en la trampa del Hype. **KRATOS**

Fechas de lanzamiento



Hola. Tengo estas dudas:
1 ¿Se sabe algo de un nuevo *Borderlands, Mirror's Edge 2, Killzone 3, Resistance 3*, un nuevo *Uncharted* y *MGS Rising*?
2 ¿Qué hay de *MAG*?
3 ¿Por qué no puedo crear una partida en el *MGSPO+*?
4 ¿*Uncharted 2: El Reino De Los Ladrones* o *Modern Warfare 2*?

PEDRO SOLANS, VÍA E-MAIL.



ASSASSIN'S CREED II. El genial título de Ubi ya tiene una nueva misión en DLC disponible en PSN y, a finales de febrero, tendrá una misión más.

1 Vayamos por partes, de **Borderlands** hay planeado un tercer *DLC: The Secret Armory Of General Knoxx*, que continuará la aventura más allá de los *DLC The Zombie Island Of Dr. Ned* y *Mad Moxxi's Underdome Riot*. Lo mejor del nuevo *DLC* es que permitirá a los jugadores superar el nivel 50 de experiencia; de segundas partes no se sabe nada. De *Mirror's Edge 2* no se sabe prácticamente nada, únicamente que está en proceso de desarrollo; suponemos que empezaremos a ver algo tras el lanzamiento de ***Battlefield: Bad Company 2***. *Killzone 3* y *Resistance 3* también parecen confirmados, al menos a través de rumores, que sitúan su confirmación definitiva por parte de **Sony** en el **E3** de este mismo año. Con respecto a *Uncharted 3*, sabemos que Nolan North (el actor de doblaje que da vida a Nathan Drake) está liado con una nueva entrega de la saga de **Naughty Dog**... ¡y con un nuevo *Assassin's Creed*! *Metal Gear Rising* sigue siendo una incógnita: no sabemos en qué época se situará, ni como se jugará ni, por supuesto, cuando saldrá a la venta.
2 ¿No has tenido suficiente con nuestro Test?
3 No sabemos muy bien a qué te refieres, pero lo sospechamos: ***Metal Gear Solid Portable Ops +*** no tiene modo Historia, solo podrás jugar On-line o participar en el modo *Infinity Mission*. El *Portable Ops* original sí que cuenta con un modo Historia.
4 Ambos títulos son, sin ninguna duda, los dos mejores del pasado año, pero todo depende de tus gustos. ***Uncharted 2*** ofrece una aventura de lo más cinematográfica en la que intervienen elementos de exploración, *puzzle*, plataformas y *shoot'em-up* a partes iguales. ***Modern Warfare 2*** es el mejor *shooter* para consola; cuenta con un argumento que podría rivalizar con el de ***Uncharted 2*** en lo que a profundidad se refiere e incluye unas posibilidades multijugador que ningún otro juego de **PS3** puede igualar.

DLC de todo tipo

Hola compañeros de mandos. Quisiera que me aclaraseis algunas dudas de vida o muerte sobre el futuro de PS3:
1 ¿Habrá algún lanzamiento próximo de *Assassin's Creed 2*? ¿Cuándo? ¿De qué tipo? ¿Gratis?
2 ¿Y de *Killzone 2*?
3 ¿Sabéis si habrá algún *Hitman* para PS3?
4 Mi PS3 se enciende y se apaga al poco tiempo, pero la luz roja de apagado es parpadeante. ¿Qué le puede pasar?

YAGO MORENO, VÍA E-MAIL.

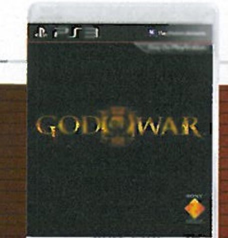


«LUZ AMARILLA DE LA MUERTE»

¿Qué puedo hacer cuando a mi PS3 le parpadea la luz roja y cuando le doy al botón de encendido me sale momentaneamente una luz amarilla y no puede encenderse?

DIEGO ÁNGEL, VÍA E-MAIL.

El parpadeo de la luz roja suele significar que la consola está sobrecalentada, que sus ventiladores no refrigeran bien. Esto puede ocurrir si tienes la consola «embutida» en un mueble. Eso sí, si la llamada «luz amarilla de la muerte» ha hecho aparición en tu consola, mucho nos tememos que tu PS3 no es más que «carne de servicio técnico». Si tu versión es de 80 GB o superior, **Sony** te la repondrá en seguida, pero si es uno de los primeros modelos, de 60 GB, ármate de paciencia, ya que están tardando una media de dos meses en repararla y mandarla de nuevo a sus propietarios.











LAS EDICIONES

Como no podía ser menos, Kratos llegará a PS3 en distintas ediciones para contentar a todos. Además de las que aquí os mostramos, Carrefour contará con una edición exclusiva con carátula especial, 2 aspectos de Apollo y Guerrero Olvidado exclusivos y un código para descargarnos gratis la película de Troya.

EDICIÓN COLECCIONISTA

Juego en formato digipack más GOW Arena de Combate, los personajes de Dominus y Fantasma del Caos además de varias postales. **79 €**



ULTIMATE TRILOGY

Incluye la Caja de Pandora con GOW III y Collection, postales y artworks de la saga y contenido descargable tanto jugable como visual y sonoro. **150 €**



PACK PS3 + GOW III

Sólo los mejores títulos merecen packs exclusivos como éste. Para quien todavía no tenga su PS3, ésta es la mejor forma de adquirirla. **350 €**







JOHN TONES
Más excesivo y cuidado que la anterior entrega, este Just Cause 2 promete la mayor ración de piruetas locas de la temporada.

Acrobático
★★★★☆

Compañía
Square-Enix
Programador
Avalanche Studios
Género
Acción




La mejora técnica hace que Just Cause 2 sea, si cabe, más disparatado y excesivo que el original. ¡Atentos a la imagen!

Just Cause 2

El revienta-totalitarismos Rico Rodríguez viaja en esta ocasión a un país asiático para acabar con un dictador

Cuatro años es más tiempo del habitual para lanzar una secuela, pero todo parece indicar que **Avalanche Studios** los ha invertido muy sabiamente. El primer *Just Cause* era un juego con una idea interesante (un *GTA* en una isla tropical, con un agente de la CIA intentando derrocar el régimen de un dictador bananero), que encontraba serios problemas por lo desajustado de su escala. Era un juego demasiado inmenso, demasiado aparatoso, que acababa volviéndose lento y pesado. La opción que **Avalanche Studios** ha escogido para esta secuela no es moderar la escala del juego, sino... multiplicarla.

Así, tenemos una isla de nada menos que mil kilómetros cuadrados, llena de ciudades y emplazamientos que hay que reducir a escombros para multiplicar nuestro Marcador de Caos, que es un poco la forma de calibrar hasta qué punto estamos dejando hecha unos zorros la dictadura del egomaniaco Baby Panau. A efectos prácticos, el Caos se traduce en dinero y piezas para mejorar armas y vehículos que nos permitirán movernos por la isla y cumplir misiones cada vez más arriesgadas, tanto para la Agencia como para tres facciones rebeldes que buscan objetivos similares a nosotros.

Pero todo eso ya estaba, a grandes rasgos, en el primer *Just Cause*: donde éste da la campanada es en la introducción del gancho que permite a Rico escalar por estructuras elevadas, rodear rápidamente a sus enemigos, subirse a vehículos al vuelo o, directamente, avanzar mucho más deprisa por los escenarios. El gancho hace que la espectacular extensión del mundo abierto que ambienta ***Just Cause 2***, la exótica (y variada) isla de *Panau* no se convierta en un obstáculo que acaba aburriendo, como pasaba con el primer *Just Cause*.

El gancho multiplica la libertad de movimientos y da variedad a la acción

El gancho, combinado con un paracaídas que permite controlar la dirección y velocidad del vuelo, tiene una segunda utilidad, que también favorece la variedad de la mecánica de juego: con él se pueden planificar distintas estrategias. Por ejemplo, ¿un grupo de soldados es demasiado poderoso? Usa el gancho para subir a una torre y liquídalos con un rifle de francotirador. O lánzate por un precipicio y escala con el gancho por la retaguardia del enemigo. Los escenarios son completamente abiertos y el gancho y el paracaídas permiten una libertad de movimientos total. Paradójicamente, ***Just Cause 2*** se convierte así en el juego de acción más frenético de la temporada... y a la vez en uno de los más estratégicos. ○







Los efectos pirotécnicos de Just Cause 2 son espectaculares. Se cuentan entre lo más bruto que hemos visto en años.



No sólo obtendrás una recompensa visual por reducir el país a escombros: tu Medidor de Caos aumentará y tu influencia en la isla, también.

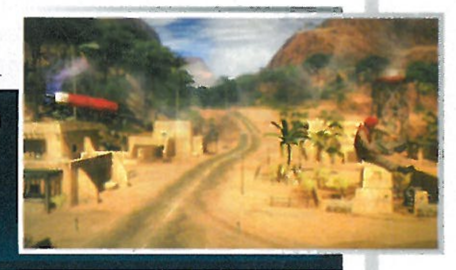




Claves



El gancho es versátil, a veces hasta extremos cómicos. Por ejemplo, engancha un extremo a una bombona, otro a un enemigo. Dispara a la bombona. Aplausos.







Los escenarios de Just Cause 2 son más variados que la isla tropical de la primera entrega. Aquí pasarás del desierto a parajes nevados en cuestión de minutos.





LAST MONKEY
Las peleas callejeras de toda la vida presentadas en un espectacular entorno tridimensional.

Marrullero
★★★☆☆

Compañía **Sega**
Programador **Amusement Vision**
Género **Arcade**









Los rascacielos de las grandes urbes dejarán paso, al menos durante un tramo del juego, a ambientaciones más bucólicas.

Yakuza 3

¿Un arcade demasiado oriental para el público occidental?

Esto es lo que han debido pensar los programadores de **Sega** a la hora de decidirse a traer hasta nuestras fronteras el debut de la saga *Ryu Ga Gotoku* (como se conoce en su país). Finalmente, y con un año de retraso, los jugadores europeos podrán disfrutar de esta mezcla de aventuras, melodrama y acción desenfrenada ambientado en los barrios más peligrosos del Japón actual.

La historia continúa relatando las andanzas de Kazuma, el protagonista de las anteriores entregas para **PS2**, que en esta ocasión se traslada hasta Okinawa para regentar un orfanato junto a su hija adoptiva Haruka. Pero su afán de llevar una vida tranquila pronto se verá truncada, y Kazuma tendrá que volver a emplear su fuerza bruta para defender todo lo que ha conseguido y dar un hogar digno a los niños... Como puedes comprobar, el argumento es digno de un episodio del *Equipo A*, pero parece que esto es algo que encanta al público nipón, vista la cantidad de unidades que consiguen vender de cada una de las ediciones.

En cuanto a su desarrollo, se divide en la exploración de los detallados escenarios en un intento de avanzar en la historia charlando con todo tipo de personajes, los combates multitudinarios o «uno Vs. uno» contra miembros de bandas enemigas (con infinidad de armas que empuñar y todo tipo de *combos*, agarres y demás) y todo un catálogo de minijuegos en los que participar: dardos, masajes, billar, *karaoke*, *mahjong*... Todo un homenaje al estilo de vida japonés, que esperemos sepa encontrar su grupo de fans también por estos lares. ○



Claves

1 En 2008 Sega puso a la venta, sólo en Asia, un spin-off de la saga llamado Yakuza Kenzan, que cambiaba las calles del Tokio actual por las de Kyoto en el periodo Edo, allá por el año 1605.



2 Unos días antes de que vea la luz la tercera entrega en nuestro país, en Japón aparecerá la cuarta entrega de Yakuza, que seguirá las andanzas del protagonista. Esperemos que no tarde tanto.

VERSIÓN BETA

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Los chicos de tri-Ace presentan su asalto al trono de los RPG nipones con la originalidad por bandera. Lo tendrán difícil...

Atemporal
★★★★★

Compañía **Sega**
Programador **tri-Ace**
Género **RPG**



A LA VENTA 12 DE MARZO

Resonance Of Fate

Título pomposo, ambientación decadente, batallas por turnos... No puede ser sino un juego de tri-Ace

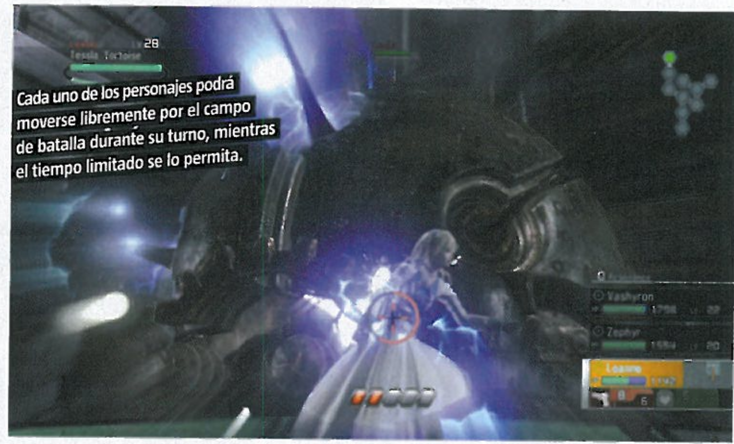
Pero no se trata de un juego cualquiera, pues es la primera creación de este estudio fundado ya hace quince años que no será publicada por la todopoderosa **Square Enix**, sino por **Sega**. Y se dará la curiosa coincidencia de que el juego que nos ocupa aparecerá en nuestro país de forma casi simultánea a *Final Fantasy XIII*, con lo que los otrora colaboradores competirán por hacerse un hueco en el, hasta ahora, poco concurrido segmento de *RPG* nipones. Y digo hasta ahora porque también están a punto de caramelo otos títulos, como *Star Ocean: T.L.H.I.* y *White Knight Chronicles*, por lo que la cosa se animará en muy poco tiempo. Mmmm....

En fin, volviendo a este ***Resonance Of Fate*** (cuyo título original es ***End Of Eternity***), la ambientación lo sitúa en un futuro indeterminado en el que la polución ambiental ha acabado con gran parte de la población de la Tierra. Los supervivientes deciden construir una hercúlea torre en cuyo interior un purificador de aire les permite vivir alrededor de ella, siempre organizados en distintos niveles. En la parte más elevada, donde el aire es más limpio, reside la clase alta y los representantes de la clase gobernante de esta sociedad teocrática. Según se va bajando niveles, las condiciones de vida son más duras y sus habitantes luchan por sobrevivir en este desolado entorno.

El protagonista del juego, un joven huérfano, junto con su mentor y una misteriosa fémina concebida en un laboratorio de experimentación genética, se encuentran en el centro de un misterio que comienza como una misión rutinaria más (pues los chicos pertenecen a una agencia de «cazarrecompensas»), pero pronto descubrirán que el destino del mundo está en sus manos. El purificador de aire que sustenta la vida humana comienza a funcionar mal, y todo se precipita... Intrigas palaciegas, antiguos enigmas encerrados bajo toneladas de piedra y una historia de amor se irán desgranando en espectaculares secuencias *CG* como la de la intro.

Pero si por algo son populares los juegos de la compañía es por su sistema de combates. En esta ocasión se emplea uno similar al de *Valkyrie Profile 2*, que mezcla movimiento libre por el campo de batalla con el uso de turnos, sólo que esta vez se prescinde de espadas y hechizos para centrarse en las armas de fuego y los movimientos tipo *The Matrix*. La customización de estas armas (pistolas, metralletas, granadas) y de los atuendos de los protagonistas será uno de los puntos fuertes del juego, junto con la exploración libre de los escenarios y un apartado gráfico que recoge la esencia del *steam-punk* y lo combina con la mejor tradición de los *J-RPG* de toda la vida. ¿Saldrá bien este experimento?

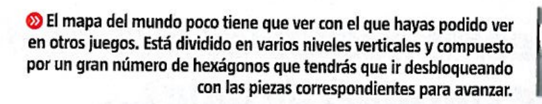




Cada uno de los personajes podrá moverse libremente por el campo de batalla durante su turno, mientras el tiempo limitado se lo permita.







El mapa del mundo poco tiene que ver con el que hayas podido ver en otros juegos. Está dividido en varios niveles verticales y compuesto por un gran número de hexágonos que tendrás que ir desbloqueando con las piezas correspondientes para avanzar.





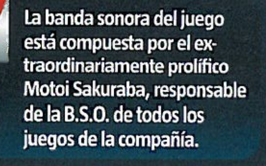


Claves



1 Los programadores de tri-Ace (y su compañía «hermana», tri-Crescendo) son responsables de la saga Valkyrie Profile, Eternal Sonata, Star Ocean, Radiata Stories...





2 La banda sonora del juego está compuesta por el extraordinariamente prolífico Motoi Sakuraba, responsable de la B.S.O. de todos los juegos de la compañía.



Cybill y Harry, una extraña pareja que deambula por la ciudad de Silent Hill en medio de una tormenta de nieve.



PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
Es complicado recuperar las sensaciones del original, pero parece que los programadores han puesto mucho empeño.

Gélido
★★★★☆

Compañía **Konami**
Programador **Climax**
Género **Survival Horror**

A LA VENTA EN MARZO



Silent Hill
Shattered Memories

Vuelve a vivir una de tus peores pesadillas más de diez años y dos generaciones de consolas después...

Ni un *remake*, ni una secuela ni «precuela». Lo que tenemos entre manos en esta nueva creación de los estudios británicos de **Climax** (bajo la supervisión de los responsables de **Konami**) es una especie de «reimaginación» de los hechos acontecidos en el primer capítulo de la saga. Para explicarlo de otra manera, es como si los programadores hubieran utilizado las líneas generales de la historia y en base a ellas hubiesen creado otra totalmente nueva utilizando algunos de los personajes centrales, situaciones y enemigos...

Todas las consolas **PlayStation** han contado con su ración de *Silent Hill* correspondiente, de hecho el capítulo aparecido más recientemente lo hizo en **PS3**, por lo que es curioso que ahora se de un paso atrás en cuanto a esto de la tecnología. En cualquier caso, seguro que tanto los usuarios de **PS2** (que aún hay bastantes) como los de **PSP** (más todavía) lo agradecerán eternamente, y es que pocos juegos son capaces de transmitir las sensaciones de esta saga (pese a que últimamente parece haber perdido algo de fuelle, eso sí). Desde que el juego quedó en manos «ajenas», las dos entregas aparecidas (*SH: Origins* y *SH: Homecoming*), pese a ser representantes dignos, no han sabido recuperar la esencia que nos hizo estremecernos con sus primeros capítulos.

Pero la esperanza es lo último que se pierde, y este ***Silent Hill Shattered Memories*** cuenta con varios ingredientes que pueden hacerlo triunfar: la historia de la búsqueda de la joven Cheryl por parte de su padre Harry, tras un accidente a las puertas de *Silent Hill* (pueblo en el que residen) se lleva a cabo ahora en un entorno en el que la niebla de antaño ha sido sustituida por la nieve y el hielo. Un entorno desolado, que resultará familiar al jugador pero a la vez completamente nuevo, habitado por personajes conocidos (la policía Cybill, Dahlia, el Dr. Kaufman) envueltos en una nueva trama.

El uso de la linterna será esta vez mucho más importante, pudiendo orientarla a nuestro antojo siempre que estemos detenidos para encontrar todo tipo de elementos por el escenario. La manipulación de objetos del entorno para resolver los *puzzles*, así como el empleo de un teléfono móvil (con su mapa, sus mensajes y hasta su cámara de fotos) serán claves en esta aventura en tercera persona que deja de lado los combates contra las criaturas infernales de *Silent Hill* para sustituirlos por unas escenas de persecución predeterminadas por el juego que te pondrán el corazón en un puño mientras intentas huir de las citadas abominaciones. Y todo ello, claro está, con la música del inefable Yamaoka.

La historia que se relata en el juego se basa en la del primer capítulo aunque pronto cobra personalidad propia...


De vez en cuando, dará comienzo una angustiosa persecución por parte de los enemigos del juego. Solo te quedará correr...

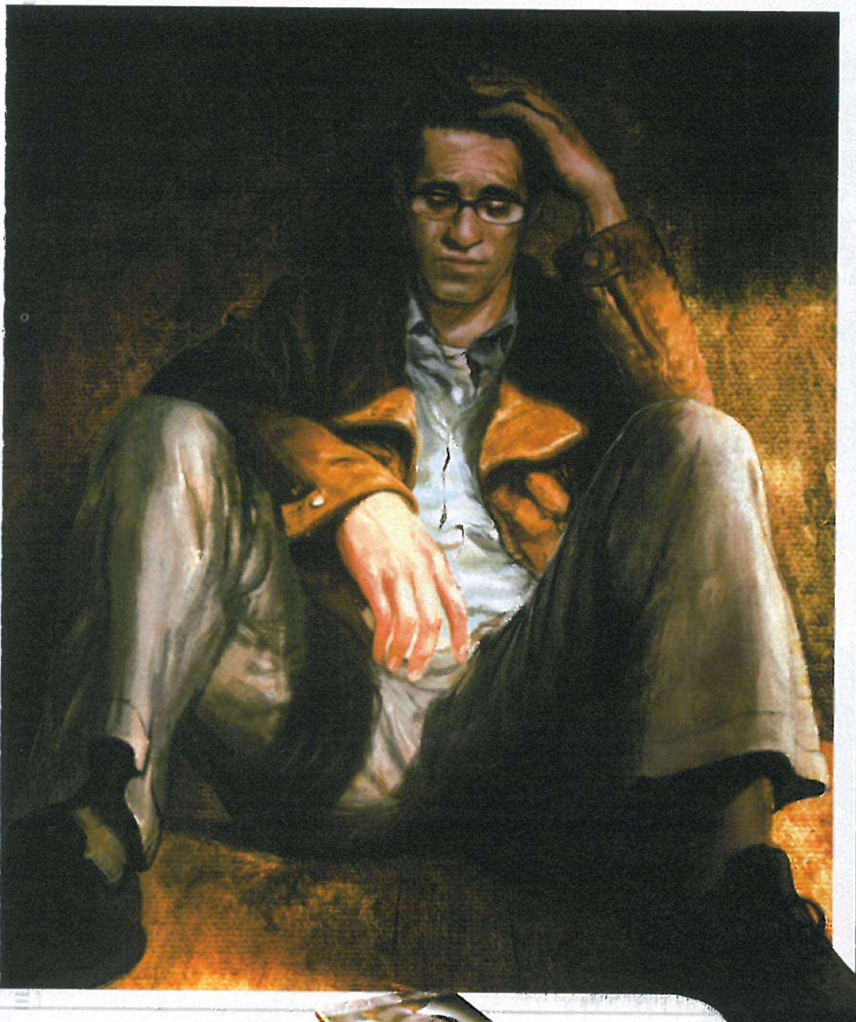





El uso de la linterna con la que cuenta Harry casi desde el comienzo del juego será fundamental para orientarse en medio de la oscuridad o la tormenta.

VERSIÓN PARA PS2

Nuestra experiencia de juego se limita por el momento a la versión para la portátil de Sony. Sin embargo, el lanzamiento de la de PS2 ocurrirá de forma simultánea, y se nos ha informado de que será algo superior técnicamente, así como en cuanto a su sistema de control, como es lógico.







Claves



1 Algunos aspectos del juego, como la indumentaria de los personajes, cambiarán según tus respuestas a determinadas preguntas.







2 Se ha incluido una cámara que muestra lo que está ocurriendo detrás del protagonista, a modo de «retrovisor», para añadir tensión.

CONCURSO

¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir un pack exclusivo de MAG, el alucinante shooter On-line para 256 jugadores. Si quieres optar a uno de los 20 lotes especiales de juego de PS3 + Headset + Camiseta exclusiva, envía un SMS con la respuesta más original antes del 14 de marzo de 2010.

PODRÁS GANAR...



¿Qué nick o apodo te gustaría utilizar al jugar a MAG?

¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!



1 Primero las malas noticias: no será gratis; por suerte, todo lo demás son buenas noticias. El primer contenido descargable se llama ***La Batalla De Forli*** y está disponible en *PlayStation Network* desde finales de enero por un precio de 3,99 €. A finales de febrero llegará ***La Hoguera De Las Vanidades***, el siguiente capítulo descargable, algo más caro que ***La Batalla De Forli***: 9,99 € si no tienes la edición *Black* limitada o 4,99 € si eres de los pocos afortunados que tiene la mencionada versión del juego.
2 Tras el tercer contenido descargable, **Guerrilla** no ha soltado prenda sobre un nuevo *pack* para el juego... ¿estarán enfrascados en el desarrollo de la tercera entrega?
3 Por ahora no parece que ***Hitman*** vaya a llegar a la nueva generación de **Sony** en los próximos meses, de mano de **IO Interactive**, claro, ya que se encuentran ultimando los detalles del espectacular ***Kane & Lynch 2***. Lo que sí parece confirmado es que veremos un quinto ***Hitman***... y lo que se rumorea es que **Rocksteady**, los creadores del genial *Batman: Arkham Asylum*, serán los encargados de su desarrollo.
4 En principio, esos síntomas suelen ser señal de que la consola está sobrecalentándose. Puede que la tengas pegada a la pared o en un hueco de esas mesas de la «época VHS», que tenían un espacio mínimo en el que la consola entra a duras penas y, por lo tanto, se calienta con facilidad. Prueba a poner la consola sobre una mesa, sin nada alrededor, para ver si refrigera bien y/o funciona; si hace lo mismo, ponte en contacto con el soporte técnico de **Sony**: tú consola está a punto de «estirar la pata».



EL TEMA DEL MES

¿Qué juego de PlayStation 3 te gustaría más disfrutar en 3D?

Me quedo con Nathan Drake y su Uncharted 2

CÉSAR INIESTA HERRERO. VÍA E-MAIL.

Pues ahora mismo, el juego al que me gustaría disfrutar en unas gloriosas 3D sería el *Uncharted 2*, debe de ser impresionante meternos aún más en el universo de Nathan Drake en su búsqueda de la mítica Shambala. Pienso en la intro del juego, las escaladas por los edificios de Nepal... o mi parte favorita (el mejor nivel que servidor ha visto en mucho tiempo): la búsqueda de la expedición perdida en el Himalaya, con esas grutas en el interior de la montaña, que parece sacada de un documental de *Al filo de lo Imposible*, debe ser un verdadero espectáculo a la vista y a los sentidos lo que nos puede proporcionar esta nueva tecnología.

Aunque reconozco que otros títulos deben de ser espectaculares en 3D (*Heavy Rain*, *God Of War III*, *The Last Guardian*, etc.), me quedo con el bueno de Drake y ¿Quién sabe si en el futuro (próximo E3, por ejemplo) Naughty Dog presenta el *Uncharted 3* en 3D?

La calidad de los gráficos de PS3 dan pie para disfrutar de muchos títulos en tres dimensiones

WAYNE & GARTH. VÍA E-MAIL.

Entre un amigo y yo hemos intentado dar con el juego perfecto para jugar en 3D y no somos capaces de decidirnos por uno solo. Cada juego en el que pensamos tiene sus detalles que lo harían único en tres dimensiones. Imaginad un *Burnout Paradise* en 3D... todos los pedazos de cada coche saltando por los aires, en 3D, con cada accidente. ¿Y *Metal Gear Solid 4*? Sería genial vivir la aventura de Snake como si estuvieras allí. Y puede que acabásemos todos con dolor de cabeza, pero disfrutar de una sesión multijugador de *MW2* en 3D puede ser épico.

Nuevo tema del mes para el nº 111.

«Al fin y, contra todo pronóstico, Yakuza 3 ha llegado a nuestro país, ¿qué otros títulos exclusivamente japoneses te gustaría ver aquí?»





¿Cuándo saldrá DC Universe On-line?

Después de innumerables retrasos y diversas mejoras en todos sus apartados, nos es imposible aventurarnos a decir una fecha exacta, aunque según sus desarrolladores, saldrá durante el presente año.



¿Dante's Inferno o God Of War III?

Tras comprobar que el título de **EA** es, a grandes rasgos, una versión libre de *God Of War*, puedes esperar al título de **Sony**. Aunque ***Dante's Inferno*** tiene mucha calidad y te permitirá jugar en co-op a través de un *pack DLC* que saldrá en abril...



¿Puedo utilizar la tarjeta de GolTV con PlayTV?

Por ahora es imposible, ya que la tarjeta de abonado de GolTV tendría que poder conectarse a la consola para leer los datos de suscripción y, actualmente, no existe ningún medio para poder hacerlo.

Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**





Elvis Armando ha conseguido, en un tiempo récord, hacerse con el Trofeo Platino (o el 100% de los trofeos) del sorprendente Darksiders.



Diego Ángel se ha tomado bastante bien la «defunción» de su PS3; en la Tecnoduda de este mes le aclaramos el motivo del «fallecimiento»...

El récord del mes



Rubén Herrero sigue superándose. Este mes es Bayonetta el juego que ha caído en sus manos; resultado: Trofeo Platino.

Los juegos son cada vez más cortos

DAN CABEZUELO. VÍA E-MAIL.

Estoy indignado de ver cómo los juegos son cada vez mas cortos y fáciles de pasar, mientras nos hacen esperar cada vez más su salida al mercado. Como el caso de ***Resident Evil 5***, 4 años anunciándolo con cuenta gotas, poniéndonos los dientes largos y cuando por fin lo tenemos en nuestras manos, en una semana ya te lo has pasado y lo dejas en la estantería. Igual que con ***Modern Warfare 2***, dos días en pasármelo; ***Bayonetta***... un año esperando su salida, mirando reportajes y noticias para pasármelo en un día y medio; ***Uncharted 2*** en 5 días... Y así todos los juegos de nueva generacion. Tantos años de producción y trabajo y el precio que nos hacen pagar tan elevado, las esperas, etc. Bien merece que por lo menos nos duren en las manos un poco más de una semana. Cada vez duele más gastarse el dinero en algo que te ofrece sólo un par de días de diversión. Muy buenos, sí, pero muy cortos.



Soldados On-line

YAGO MORENO. VÍA E-MAIL.

Quisiera hablaros sobre mis experiencias en juegos *shooter* (modo On-line). En muchos de estos juegos (***Killzone 2***, ***MW2***, etc.), los jugadores se comportan de forma solitaria y pasando del equipo. Sin contribuir en la batalla y saltándose los objetivos, matando y sólo matando, preocupados por subir de rango ansiosamente. Estas personas (lo digo por experiencia propia) son los primeros en aburrirse de estos juegos, acusándolos de monótonos. Yo, con este texto, quiero animar a estos jugadores a que quiten el polvo a estos juegos y que retomen la guerra, pero esta vez comportándose como lo que el simulador quiere dar a entender, como soldados.

«On-line, la gente debería comportarse como soldados»

Modern Warfare 2 y sus opciones de juego On-line

DIEGO DOCE SOLER. VÍA E-MAIL.

Quisiera haceros llegar una queja mayúscula acerca del servicio On-line de este estupendo juego. Supongo que como yo, habrá miles de personas en este país que no tengan una conexion de banda ancha «a la japonesa», y tengamos que malvivir con la que nos suministra algún servicio de telefonía móvil, de por sí cara y de bajo ancho de banda. Pues bien, si a esto le sumamos que los servidores dedicados a este juego son inestables y que se colapsan con muchísima facilidad, tenemos una experiencia On-line cuanto menos frustrante.

En otro orden de cosas y siguiendo con este juego: ya pide un *pack* de nuevos mapas multijugador. Con la de mapas y lugares en las que transcurre el juego en la Campaña, supongo que no será demasiado difícil adaptar nuevos escenarios para el multijugador.

Y sobre el modo Prestigio: un poco triste que sólo te premien con una medalla y un espacio más para equipo personalizado. En mi opinión, deberían haberlo hecho más goloso, por ejemplo dando ventajas nuevas, reduciendo el número de bajas para pedir apoyos o incluyendo más munición en armas. Tampoco es que pidamos jugar como «Titanes», (aunque ese sí que sería un premio gordo), simplemente haber hecho un poco más interesante el renunciar a nuestras mejoras y equipos tuneados por lucir solamente una chapa.

Somos muchos los que esperamos en un futuro que esto se modifique mediante un parche para no tener que emigrar a nuevas tierras allende los «ciber-mares».



¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ésta es tu gran oportunidad!



BAYONETTA

ERIC. VÍA E-MAIL.

Nunca pensé que llegaría a decir esto: ¡Bayonetta deja a Dante a la altura del betún! Infinidad de *combos*, secretos por doquier, guiños a clásicos de **Sega** y lo mejor de todo, un ritmo de juego perfecto, hacen del título de **Sega** el mejor juego de acción de la temporada.



DARK VOID

THE ROCKETEER. VÍA E-MAIL.

Debo decir que el concepto de hombre volador me encanta y puede que «infle» un poco mi nota; ***Dark Void*** evoluciona el género *shooter* añadiendo el factor *Jet-Pack* y presenta un buen argumento de ciencia ficción, un ritmo trepidante y unos jefazos de inmensas proporciones.



DJ HERO

JAZZY JEFF. VÍA E-MAIL.

Soy un fan acérrimo de los juegos musicales y mi gusto por la música en general, incluyendo la electrónica y el *Hip-Hop*, me llevaron a hacerme con ***DJ Hero***. Grandes temas, geniales mezclas, buenos gráficos... ¡pero su dificultad es mínima! Se nota que ha sido creado «para todos los públicos»...


PlayStation Network
16
www.pegi.info
WHITE KNIGHT CHRONICLES™
El Juego Es Sólo El Principio
Empieza creando tu propio héroe, como tú quieras. Crea tus propios movimientos, nómbralos como quieras y úsalos para combatir contra bestias gigantescas y duendes. Crea tu propio grupo de amigos para conquistar el mundo en el mejor modo on-line dentro de los juegos de rol. Empieza a construir tu propia leyenda, desde hoy.
WWW.PLAYSTATION.COM
CONSTRUYE TU PROPIA LEYENDA
PS3
PlayStation 3
WHITE KNIGHT CHRONICLES
SONY
make.believe

T!ps PS3



Store
LOS MEJORES DESCARGABLES



1 N
FINAL FANTASY XIII
evaluación 9,5
La vuelta de Final Fantasy por todo lo alto. Disfruta de la magia del mejor RPG del momento.
Square Enix 69,95€. +16 años jugado ☐



2 N
HEAVY RAIN
evaluación 9,3
El asesino del Origami te pondrá en aprietos en esta original y cinematográfica aventura.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado ☐



3 ↓
UNCHARTED 2: EL REINO DE LOS LADRONES
evaluación 9,7
Por fin tenemos aquí a Nathan Drake, y es un auténtico juegazo. El título perfecto.
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado ☐



4 ↓
COD:MODERN WARFARE 2
evaluación 9,5
La segunda parte del mejor shooter de los últimos años, con un modo On-line impresionante.
Activision 69,95€. +16 años jugado ☐



5 ↓
BAYONETTA
evaluación 9,5
Una bruja con poderes sobrenaturales en un universo repleto de acción.
SEGA 69,95€. +18 años jugado ☐



6 N
BIOSHOCK 2
evaluación 9,3
Vuelve a Rapture de las manos de un Big Daddy y sobrevive a la sanguinaria Sofía Lamb.
2K Games 64,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓
DANTE'S INFERNO
evaluación 9,3
Un título de acción que hace realidad el infierno de la Divina Comedia de Dante Alighieri
EA 69,95€. +18 años jugado ☐



8 N
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
evaluación 9,3
Nueva entrega de este juego de guerra que nos traslada a Rusia a destruir todo a nuestro paso.
EA 69,95€. +16 años jugado ☐



9 ↓
DARKSIDERS
evaluación 9,3
Un Jinete del Apocalipsis desprovisto de sus poderes busca venganza en este juego de acción y puzzles.
THQ 69,95€. +18 años jugado ☐



10 ↓
ASSASSIN'S CREED II
evaluación 9,5
El asesino más implacable se traslada al Renacimiento. Ezio actuará en Florencia y Venecia.
Ubisoft 69,95€. +18 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED 2
SONY C.E.
69,95€ +16

CONDUCCIÓN



NFS SHIFT
E.A
69,95€ +3

LUCHA





TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
69,95€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER

COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

DEPORTES

FIFA 10
E.A SPORTS
69,95€ +3

ON-LINE



COD: MODERN WARFARE 2
ACTIVISION
69,95€ +18

PARTY GAME



SINGSTAR VOL. 3
SONY C.E.
39,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF





HEAVY RAIN PS3
FINAL FANTASY XIII PS3
STAR OCEAN T.L.H.I. PS3
DANTE'S INFERNO PS3
W.K. CHRONICLES PS3

NEMESIS







DARKSIDERS PS3
COD: MW 2 PS3
BATTLEFIELD: B.C. 2 PS3
BAYONETTA PS3
GOD HAND PS2

ANNA

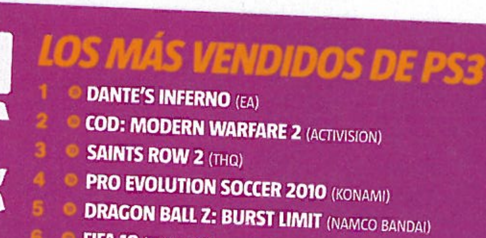


R&C: ATRAPADOS... PS3
LITTLE BIG PLANET PSP
GOW III PS3
MINI NINJAS PS3
JAK & DAXTER... PS2

LAST MONKEY



FINAL FANTASY XIII PS3
DISGAEA 2 PSP
STAR OCEAN T.L.H.I. PS3
DRAGON AGE ORIGINS PS3
DANTE'S INFERNO PS3



GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. DANTE'S INFERNO (EA)
2. COD: MODERN WARFARE 2 (ACTIVISION)
3. SAINTS ROW 2 (THQ)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (KONAMI)
5. DRAGON BALL Z: BURST LIMIT (NAMCO BANDAI)
6. FIFA 10 (EA SPORTS)
7. FALLOUT 3 (BETHESDA)
8. QUANTUM OF SOLACE (ACTIVISION)
9. ARMY OF TWO THE 40TH DAY (EA)
10. SPIDERMAN: EL REINO DE LAS SOMBRAS (ACTIVISON)



1. PIXEL JUNK SHOOTER



2. BRAID



3. FINAL FANTASY VIII



4. MARVEL VS. CAPCOM 2



5. FLOWER



6. FINAL FANTASY VII



7. TRINE



8. CRITTER CRUNCH



9. WATCHMEN: THE END IS NIGH



10. SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD REMIX



PSP



1 ↑ GRAN THEFT AUTO CHINATOWN WARS
evaluación 9,2
Vuelve a las calles de Liberty City, aunque esta vez con ojos chinos y vista cenital.
Rockstar 39,95€. +18 años jugado ☐



2 = TEKKEN 6
evaluación 9,2
40 luchadores en tamaño portátil. El mejor juego de lucha hasta la fecha para PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐



3 = LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,2
Los personajes más entrañables llegan a PSP con muchos mundos por descubrir.
Sony C.E. 39,95€. +7 años jugado ☐



4 ↑ GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



5 ↑ INVIZIMALS
evaluación 9,3
Busca con tu cámara a los mostruos invisibles y captúralos para tu consola.
Sony C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



6 N DISGAEA 2: DARK HERO DAYS
evaluación 8,6
Otro nuevo RPG táctico tan largo y profundo como pocos hasta la fecha.
Nippon Ichi 29,95€. +12 años jugado ☐



7 ↑ JAK & DAXTER: LA ÚLTIMA FRONTERA
evaluación 8,7
Jak & Daxter tendrán que surcar los cielos para salvar su planeta de la destrucción.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐



8 ↑ MOTORSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 9,0
Trepidante carreras Off-road por Alaska. Prepárate para la conducción más brutal.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐



9 ↑ ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
evaluación 8,4
Altair llega a PSP con la misión de desvelar la trama entre los dos juegos de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +16 años jugado ☐



10 N ARMY OF TWO THE 40TH DAY
evaluación 7,9
Pelea codo a codo con tu hermano en la versión portátil de este juego de acción.
EA 39,95€. +18 años jugado ☐

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. GRAN TURISMO (SONY C.E.)
2. AC BLOODLINES (UBISOFT)
3. GTA: CHINATOWN WARS (ROCKSTAR)
4. CRASH ¡GUERRA AL COCO-MANIACO! (SIERRA)
5. PES 2010 (KONAMI)
6. INVIZIMALS (SONY C.E.)
7. WWE SMACKDOWN VS RAW 2008 (THQ)
8. NFS CARBONO DOMINA LA CIUDAD (EA)
9. FIFA 10 (EA SPORTS)
10. WWE SMACKDOWN VS RAW 2009 (THQ)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GTA CHINATOWN WARS
ROCKSTAR
39,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX.
29,95€ +16

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES

PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
39,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PS2



1 = PES 2010
evaluación 9,2
Si alguien pensaba que el buen fútbol se había acabado en PS2, estaba equivocado. PES regresa a lo grande.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐



2 = FIFA 10
evaluación 9,0
EA Sports tampoco ha querido dejar de lado a la veterana de Sony, firmando un gran juego de fútbol.
EA Sports. 29,95€. +3 años jugado ☐





3 = MOTOSTORM ARCTIC EDGE
evaluación 8,0
La mejor saga de conducción Off-road, debuta en PS2. Tu objetivo, ser el piloto más brutal sobre la tierra helada.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



4 ↑ ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG, con espectaculares gráficos en 2D.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐



5 ↓ SINGSTAR MECANO
evaluación 7,9
El grupo más importante de la movida madrileña por fin tiene su propio SingStar. Hoy no te podrás levantar.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐

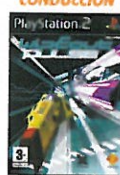
LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
39,95€ +3

LUCHA



NARUTO ULT. NINJA 5
NAMCO BANDAI.
29,95€ +12

RPG



ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
19,95€ +12

SHOOTER



BLACK
E.A GAMES
19,95€ +16

DEPORTES

PES 2010
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER: LA ÚLTIMA FRONTERA
SONY C.E.
39,95€ +12

PARTY GAME

SINGSTAR POP 09
SONY C.E.
29,95€ +12

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PS2

1. WWE SMACK DOWN VS RAW 2008 (THQ)
2. FIFA 10 (EA SPORTS)
3. BARBIE: LA PRINCESA DE LOS ANIMALES (ACTIVISION)
4. MANHUNT 2 (ROCKSTAR)
5. MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON (MIDWAY)
6. NEED FOR SPEED UNDERCOVER (EA)
7. UP (THQ)
8. DISNEY SING IT: HIGH SCHOOL MUSICAL 3 (DISNEY)
9. WWE SMACKDOWN VS RAW 2010 (THQ)
10. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)

T!ps



Top Platinum





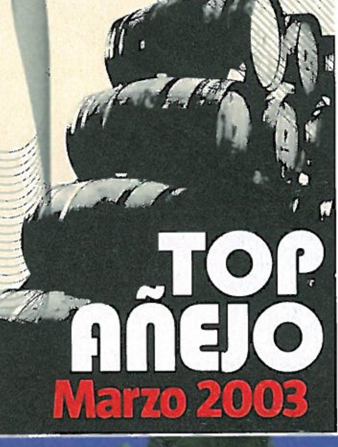
Lo más esperado



El Top de... Ana Espejo



Top Añejo Marzo 2003





1. GRAND THEFT AUTO VICE CITY (ROCKSTAR)
2. FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
3. DEVIL MAY CRY 2 (CAPCOM/E.A.)
4. LOS SIMS (EA)
5. PRO EVOLUTION SOCCER 2 (KONAMI)
6. FIFA 2003 (EA SPORTS)
7. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE (VIRGIN PLAY)
8. WORLD RALLY CAR II EXTREME (SONY C.E.)
9. SLY RACOON (SONY C.E.)
10. WILD ARMS 3 (UBISOFT)

A qué juega ... Cristina Pedroche





FIFA 10

Es la nueva reportera cañón de *Sé lo que hicisteis* y se confiesa una auténtica jugona. Y es que, experiencia con los videojuegos no le falta, ya que fue la presentadora del canal de TV de **EA**, EATV. Si quieres saber más sobre ella, no te pierdas el mes que viene nuestra Sección *Zona Vip*, aunque te adelantamos que su juego favorito es ***FIFA 10***...

Guía completa

PlayStation®
Revista Oficial - España

PS3

DANTE'S INFERNO

- APRENDE A BURLAR A LA MUERTE
- GUÍA TURÍSTICA DE LOS NUEVE CÍRCULOS DEL INFIERNO
- CÓMO ACABAR CON LOS ENEMIGOS Y JEFES FINALES

PlayStation

PS3

Por Edgar & Cía

4117

En el indicador de la parte superior de la pantalla podrás ver tanto tu barra de salud como el Maná disponible.

Que el demonio te levante la novia debe ser doloroso. Pero más doloroso debe ser que el ex, despechado, vaya a buscarte por el infierno con la guadaña de la mismísima muerte. ¡Se va a enterar de quien manda aquí!

DANTE'S INFERNO



Nuestro protagonista, Dante, es un guerrero de Las Cruzadas atormentado por sus pecados y deseoso de recuperar a su amada Beatriz.

Este es el indicador de Redención. Cuando esté a tope podrás convertir a Dante en un ser súper poderoso durante algunos segundos...

NO VAYAS AL INFIERNO SIN DOMINARLOS



AGARRAR

Si pulsas el botón R2, Dante intentará enganchar al enemigo más cercano en la hoja de su guadaña. En ciertos casos, esto te permitirá castigar o absolver a algunas criaturas, con la consiguiente ganancia en almas que conlleva.

MAGIA

Dante podrá realizar cuatro tipos de hechizos que irás aprendiendo a lo largo del juego. Para activarlos hay que pulsar L1 junto al botón de acción al que tengamos asignado el hechizo deseado. Vigila tu barra de Maná al hacerlo.

El cruzado del infierno



SALTAR

¿Cuántos videojuegos has visto en los que el protagonista no pueda saltar? Ciertamente se cuentan con los dedos de una mano. Dante no es menos y por ello realiza sus saltos con el botón ⊗. Si además lo pulsas dos veces hará un doble salto.



ATACAR

Básicamente hay dos tipos de ataque: los normales y los fuertes. Para hacer ataques normales simplemente pulsa el botón ▢. En cambio los golpes fuertes se propinan con △. Eso sí, son más lentos.



LA CRUZ DE BEATRIZ

Este crucifijo hace las veces de arma de proyectiles contra las criaturas infernales. Sólo tienes que pulsar el botón ◎ para herir con ella a tus enemigos desde lejos. Muy útil contra los voladores.



DEFENDIENDO

A la hora de evitar ser herido tienes dos opciones: una es bloquear los ataques enemigos con L2 y la otra esquivarlos moviéndote a toda velocidad con el joystick derecho en la dirección adecuada.



PS3

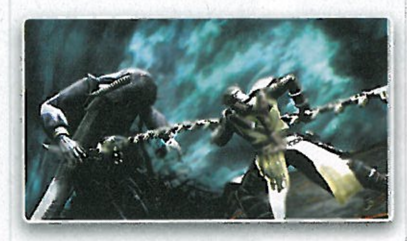
CÓMO DESAFIAR A LA MUERTE

En estos tiempos que corren de papeleo y burocracia, saltarse la muerte a la torera e irrumpir en el Reino de los Muertos pegando guadañazos a diestro y siniestro es una labor complicada. Por fortuna para ti, esta guía práctica te dará las pautas que debes seguir para lograrlo. Lucifer te espera con los brazos abiertos.

Paso 1
Zurrar a la mismísima parca

Nada más empezar el juego tendrás un combate a cara de perro con **La Muerte**. Los primeros compases de esta pelea inicial te pueden parecer algo más complicados de lo que te esperabas, pero todo es cuestión de tranquilizarse y analizar la situación con minucia.

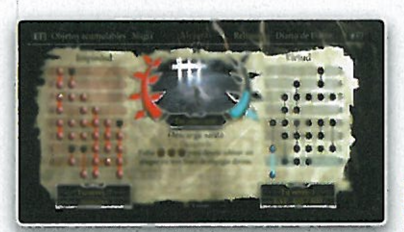
Los golpes que te asesta La Muerte asustan un poco por lo impactantes que son visualmente, pero a pesar de ello, todos, absolutamente todos pueden ser bloqueados con el **botón L2**. Sólo tienes que aguantar sus envites y esperar tu oportunidad para contraatacar.



Paso 2
Elegir tu senda

Dante's Inferno ofrece un curioso sistema a la hora de mejorar y potenciar a nuestro protagonista. A medida que vayamos aniquilando enemigos por el infierno y encontrándonos con las almas penitentes podremos tomar la **decisión** de acabar con ellas o absolverlas para que vayan al paraíso.

Según hagamos una cosa u otra nuestro **medidor** de Virtud o Impiedad irá aumentando. Esto tendrá gran trascendencia a la hora de obtener nuevas habilidades, pues en la pantalla de mejoras sólo podremos acceder a ciertos poderes según hayamos progresado en la senda a la que éstos correspondan.



Nuestro consejo es que te mantengas **firme** desde el principio hasta el final. Nada de acabar con unos y perdonar a otros; si nos ponemos serios, nos ponemos serios. De esta manera conseguiremos las **habilidades** más poderosas del camino elegido y no tendrás que conformarte con un poco de cada una.

CONSEJO: *Intenta reunir todas las almas que te sea posible, pues algunas habilidades, como el aumento de la barra de salud, son muy útiles para completar el juego.*

Paso 3
Encontrar reliquias

A lo largo de la aventura tendrás la posibilidad de hacerte con unas cuantas **reliquias** de las muchas que hay escondidas por los inhóspitos parajes del averno. Todas ellas te otorgarán alguna bonificación en cuanto sean **equipadas**, cosa que puedes hacer pausando el juego y entrando en el menú «Reliquias».

La mayoría se obtienen de unas estatuas con forma de **gárgola** a las que deberás acercarte y pulsar repetidamente el botón ◎ si quieres que suelten algo. Unas cuantas reliquias más las obtendrás en tus charlas con **Virgilio**. Normalmente no te las dará con la primera frase sino que tendrás que ser insistente. Siempre que veas que tras hablar con el poeta, éste no se **desvanece** quiere decir que aún tiene algo más que contarte. Habla con él las veces que sean necesarias hasta que te dé tu bien merecida reliquia.

Paso 4
Buscar las monedas de Judas

Por todos es bien sabido que el inmisericorde Judas Iscariote, arrepentido por haber entregado a Jesús de Nazareth acabó tirando las **monedas** y ahorcándose. Pues bien, esas monedas parecen haber llegado hasta el mismísimo infierno.

Todas ellas se obtienen de algunas de las múltiples **fuentes** que encontraremos en nuestros viaje. Algunas están a la vista, mientras que otras tendrás que buscarlas pacientemente por el **mapeado**.

Hay treinta en total, y si bien no son necesarias, sí son un complemente ideal para todo aquél que quiera completar Dante's Inferno al 100%.

Paso 5
Conocer a tus enemigos

Hay diversos tipos de criaturas poblando las vastos terrenos del inframundo. En las páginas siguientes te explicamos cómo acabar con todos ellos. Aquí lo único que queremos hacerte ver es la importancia de que te aprendas todas sus habilidades, sus puntos fuertes y sus carencias. Conocer la **rutina** adecuada para cada tipo de enemigo es lo que te llevará a completar la aventura en los niveles de dificultad más elevados.

Paso 6
Dominar las bestias

En algunos momentos del juego serás atacados por **Demonios Guardián** a lomos de enormes bestias. Lo primero que deberás hacer en esos casos es obviamente, bajarle los humos al monstruo, cosa sencilla si tenemos en cuenta la **lentitud** de éstos y lo sencillo que resulta golpearles. Después, por medio de un Quick Time Event, suplantaremos al piloto y tendremos la



oportunidad de manejar estos seres.

El poder destructivo de las bestias es enorme, pero también lo es la **imprecisión** de sus ataques. Emplea los pisotones con los enemigos más grandes y el fuego con los más pequeños. Ah, y ten mucho cuidado con los Demonios Guardián, pues si alguno de ellos se sitúa a tu **espalda** tratará de recuperar su mascota, aunque tendrás una oportunidad para repeler la intentona pulsando repetidamente y a toda velocidad el botón ◎.

Paso 7

Perdona sus pecados... ¡o no!

Las almas errantes también están repartidas por lugares diversos del infierno. Todas ellas pertenecen a **personajes famosos** de la historia o la mitología que pasan la eternidad lamentándose por los errores cometidos en vida. Para ti serán una buena oportunidad de obtener unas cuantas **almas gratis** para mejorar las habilidades de Dante, y como te hemos explicado antes, deberás elegir entre castigo o absolución.



En el caso de que elijas el perdón se iniciará un **minijuego**, en el cual deberás capturar los pecados del sujeto en cuestión pulsando los botones indicados cuando un pecado determinado esté sobre el **icono** correspondiente. Ten en cuenta que no todos vienen a la misma velocidad, y que el que más alejado se ve en un principio puede ser el primero en posarse sobre el icono.

Paso 8

Estate atento a los Quick Time Events

A algunos enemigos, sobre todo en el caso de ciertos jefes finales, se les elimina por medio de unas escenas cinemáticas en las que unos iconos te piden pulsar ciertos botones lo más **rápidamente** posible. En algunos casos, fallar el Quick Time Event te puede hacer repetir un



combate entero, así que ya sabes; deja de mirar embobado estas secuencias y céntrate en el botón que debes pulsar. Por supuesto, en el caso de eventos donde haya que pulsar repetidamente un mismo botón, colócate el **mando** de la forma que te resulte más cómoda.

Paso 9

Aprovechar las fuentes

En el infienro hay decenas de fuentes esperándote para restaurar tu barra de salud, tu Maná o simplemente para proporcionarte unas cuantas almas frescas. Para recoger lo que ofrecen cada una de estas fuentes hay que pulsar varias veces el **botón** ◎. No obstante, si encuentras y equipas la reliquia **La Rabia de Farinata**, éstas se abrirán automáticamente en cuanto hagas uso de ellas. Y por cierto; ni se te ocurra ponerte a recuperar salud en una mientras hay **enemigos** cerca que puedan interrumpir el proceso.

Paso 10

Hacer volar enemigos

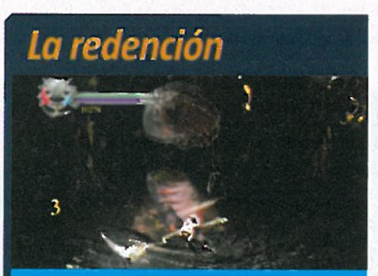
Los combos aéreos pueden ser demoledores a la vez que espectaculares. Para iniciar uno mantén pulsado el **botón** △ hasta que Dante, de un golpe, mande a su enemigo volando por los aires. Esto le pondrá a tu merced, y tú podrás **seguir pegándole** con ▢ o con △ para causarle el mayor daño posible.

Paso 11

Trepar como un mono

Cuando Dante se enganche a una pared de condenados o simplemente a una cuerda, podrás moverte por ella con el joystick izquierdo o bien **acelerar con** ⊗. Esto te será útil en algunos momentos del juego donde tengas que cruzar una sección de pared o tengas que trepar hasta lo alto de una cornisa en un **corto espacio de tiempo**. En el caso de las cuerdas también puedes descender a toda velocidad si mantienes presionado el botón R1.

La redención



Según vas asestando golpes y acabando con tus enemigos, el medidor de Redención, en la esquina inferior izquierda de la pantalla, se irá rellenando. Cuando esté a tope pulsa a la vez los botones L1 y R1, y de esta manera Dante verá aumentado supoder y su resistencia durante unos cuantos segundos. Utiliza esta habilidad con cabeza, pues es mejor reservarla para combates peliagudos antes que para acabar con un par de esqueletos.

Paso 12

Enfriar el ambiente

Algunos enemigos tienen la osadía de intentar atacarte envueltos en llamas o con unos escudos que no te permiten golpearles a gusto. Para ambos casos recuerda utilizar siempre la **Cruz de Beatriz**, que puede apagar el fuego y también desestabilizar a los cobardes que no se dejan golpear.

Paso 13

Mover, arrastrar y empujar

Casi siempre que veas una **caja** en Dante's Inferno está ahí puesta por algo, y habitualmente ese algo consiste en que la caja es la **clave** para seguir avanzando. Una vez tengas agarrada una de ellas con R1 podrás moverla hacia donde quieras con el joystick izquierdo,



pero en casos de máxima urgencia también podrás darle su buen **empujón** manteniendo y soltando el botón ◎.

Paso 14

Pegarle a todo lo que brille

Siempre que veas un objeto que emite un **brillo especial**, quiere decir que está esperando a que lo rompas a base de golpes con tu guadaña para poder continuar tu camino. Así que ya sabes, no les hagas esperar y acaba con todos esos brillitos molestos.



Como el Rey Minos no ve muy bien se dedica a oler al personal. Esperemos que Dante use desodorante.



Virgilio será nuestro guía por los nueve círculos del infierno. Él conoce la historia de cada uno. Es poeta y se nota que el tío tiene cultura.







GUÍA TURÍSTICA DEL INFIERNO



El Limbo

Fauna

Desde tu travesía por el curso del río Aqueronte hasta tu encuentro con el Rey Minos tendrás tiempo para conocer a varios de los enemigos del juego. Los Siervos No Muertos son los más básicos y unos perfectos sparring, al igual que los Niños Sin Bautizar, que caen como chinches. Las Alimañas Aladas y los Siervos del Fuego tampoco son complicadas de eliminar si empleas la Cruz de Beatriz para derribar a los primeros y para apagar las llamas de los segundos. Los Demonios Guardián saben bloquear y aguantan varios golpes, pero son lentos.

Te atascarás en...

Dentro del barco de Caronte hay que resolver un pequeño puzzle. Como verás, hay una caja metálica y una plataforma móvil de madera que se puede desplazar de un lado a otro con un mecanismo giratorio. Haz subir la caja por la rampa de la derecha y arrímala al hueco de la pared, donde hay una reja. A continuación lleva la plataforma hasta el otro lado y, así, al haber salvado el obstáculo podrás llevar la caja hasta el fondo y utilizarla para, con un salto, llegar hasta Orfeo, que lleva toda la vida lamentando la pérdida de Eurídice.

Jefazo final

El Rey Minos tiene un tamaño enorme y una ceguera importante, aunque la compensa con sensible olfato. Continuamente intentará golpearte con sus tentáculos, lo cual debes evitar corriendo continuamente de un lado a otro y esquivando con el joystick derecho. Cada cierto tiempo, Minos dejará a la vista dos orbes a las que te puedes enganchar con R1 mientras grita desesperadamente. Tras esto será el momento para golpearle en la cara y después en el vientre, que quedará expuesto mientras él se retuerce de dolor. Repite este proceso.

Lujuria



En el círculo de la Lujuria, un gran torbellino centrifugaba eternamente las almas de los que fueron adictos a la carne. ¡Nemesis está temblando!

Fauna

Al elenco de enemigos ya conocidos se suman ahora las Tentadoras de la Lujuria. Son muy rápidas y escurridizas, con lo que conseguir impactarles es complicado. No insistas demasiado en pulsar el botón △ para realizar ataques fuertes, pues no tienen suficiente velocidad. Mejor asédialas con ataques normales con ⊗ e intenta arrinconarlas todo lo que te sea posible. No hay mas enemigos nuevos en este círculo salvo Cleopatra y Marco Antonio, cuyas rutinas y debilidades te explicamos en las líneas siguientes.

Te atascarás en...

Nada más empezar espera a que se forme la esfera de color morado en el suelo y en cuanto lo haga, gira el símbolo del suelo de tal manera que la flecha apunte en dirección contraria y la haga rebotar. Al adentrarte en el torbellino verás una cabeza de serpiente. Abre su boca con el mecanismo y rómpele los colmillos. Así podrás utilizar su lengua para llegar arriba, donde deberás mover la columna, activar el interruptor de la izquierda, luego el que se encuentra en la parte superior derecha y a continuación regresar a la plataforma.

Jefazo final

Con Cleopatra no pelearás directamente, pero sí podrás tocarle un poco las narices. Mientras vas en esa especie de ascensor que sube por el torbellino, golpéale en la mano. Así harás balancear la plataforma sobre la que estás y acceder a dos interruptores situados a ambos lados. Acciona primero el de la izquierda y luego el otro para achicharrarla. Al final tendrás que pelear también con Marco Antonio. Esquiva sus ataques y contraataca para romper su defensa. Ah, y no olvides golpear la mano de Cleopatra cuando cure a su amado.

Gula



Fauna

Como era de esperar de un círculo con este nombre, las criaturas que te esperan aquí son muy aficionadas a masticar humanos. Los Gusanos Voraces, por ejemplo, te esperan agazapados bajo tierra esperando que estés tan loco como para pasar por encima. Si te fijas un poco en el suelo podrás intuir dónde harán aparición. No obstante si alguno logra atraparte solamente tienes que pulsar repetidamente ○ para soltarte. También te las verás con los Glotones, pero son tan gordos y lentos que no te van a causar grandes problemas si estás ágil.

Te atascarás en...

En el puzzle de los portales entra por el portal de la izquierda para aparecer junto al interruptor que coloca la plataforma sobre el puente. Regresa corriendo, crúzala y salta. Llegarás a un lugar con otro interruptor y un portal más. Asegúrate de que dicho interruptor deja el portal de la esquina superior izquierda mirando hacia abajo. Ya sólo tienes que esperar a que la plataforma flotante esté debajo de él y cruzar el de tu derecha, de modo que caigas encima y puedas llegar hasta la salida subido a tu improvisado transporte.

Jefazo final

O más bien jefazo inicial, porque el temido Can Cerbero te espera muerto de hambre para impedirte que accedas al círculo de la gula. Sus múltiples cabezas lanzan un vómito que puedes esquivar fácilmente con el joystick derecho. En cuanto tengas ocasión, abre alguna de las cúpulas amarillas del suelo de manera que cuando Cerbero ataque, sus cabezas se achicharren y tú puedas acabar con todas, una por una, en unos espectaculares Quick Time Events.



Avaricia

Te atascarás en...

Salir de la sala en la que combates contra los Amasador Derrochador puede ser difícil sin ingenio. En el centro de la sala hay un panel que hace caer tres bloques de piedra. Sin embargo, como podrás observar, el del medio cae más despacio que los otros. Lo que debes hacer es trepar al recoveco del fondo donde te espera el interruptor que abre las puertas. Acciónalo y rápidamente ve a mover el otro. Corre nuevamente y vuelve al recoveco antes de que la piedra descienda. Así podrás subirte a ella para utilizarla a modo de ascensor.

Y también en...

Durante tu estancia en este círculo vas a pasar dos veces ante la estatua del dios Pluto. La primera de ellas deberás girar la manivela hacia un lado y hacia el otro hasta disponer una de los bloques de oro más altos frente a los platos de la estatua para alcanzarlos de un salto.

La segunda vez irás a lomos de una bestia y tendrás que arrastrar la caja de oro hasta el círculo central para, desde allí, empujarla sobre el interruptor del suelo que hace bajar la estatua. Aprovecha su ausencia para escalar la pared hasta el otro lado.

Jefazo final

El padre de Dante es más lento que el, ya por todos conocido, «caballo del malo». Uno de sus ataques favoritos consiste en lanzarte su cruz como un boomerang, pero esto no debe suponerte ningún problema, pues dichos ataques pueden ser bloqueados con L2. Simplemente dedícate a esquivar continuamente y atacar cuando haya terminado de asestar sus golpes. Debes tener cuidado, eso sí, con el ataque de barrido que empleará cuando esté más debilitado, aunque con mantenerse a una distancia prudencial será suficiente.



El oro y un ambiente de lujo decadente están presentes en el círculo de la Avaricia, donde los Amasadores de Dinero pagan ahora su justo precio.

Ira

Fauna

Las sucias aguas del río Estigia bañan las yermas tierras de este lugar, lo cual conlleva altos grado de putrefacción y de engendros deseosos de convertirte en su merienda de las seis y media.

En este círculo no hay ninguna criatura novedosa que no hayas visto ya. Sí es importante, no obstante, que recuerdes bien conceptos como que para matar a los Siervos del Fuego hay que extinguir primero sus llamas con la Cruz de Beatriz. Esto te será muy útil sobre todo cuando llegues al elevador en llamas.

Te atascarás en...

Al encontrar el cubo móvil empújalo hacia la plataforma desde la que acabas de saltar. Así, entre el peso de los dos, la haréis descender desvelando un nuevo camino debajo de tu posición.

También puedes tener algún problema en la zona en que un elevador comienza a ascender mientras una antorcha en llamas le sigue. En realidad es muy sencillo. Sólo tienes que acabar con los enemigos lo más rápidamente posible y empujar la palanca por los raíles y romper los hierros de modo que la plataforma pueda seguir subiendo.

Jefazo final

El círculo de la Ira no tiene un jefe final propiamente dicho, aunque el colosal Flegias es quizá lo que más se le aproxima. No vas a enfrentarte a él, sino que tendrás que subirte a su cabeza y manejarlo por la ruinosa ciudad de Dite. Pero antes de lograr esto deberás aniquilar numerosos enemigos en su presencia y evitar los manotazos que tratará de propinarte de vez en cuando. También intentará abrasarte cada cierto tiempo con su aliento de fuego, lo cual podrás evitar fácilmente saltando por encima de éste cuando se acerque.



Herejía

Fauna

Los Herejes son como una especie de hechiceros con look egipcio que lanzan unos ataques de proyectiles mágicos bastante potentes. Además de eso, cuando están rodeados de Siervos del Fuego, son capaces de realizar hechizos que impiden la extinción de las llamas. Cuando eso ocurra, acaba primero con el hereje para después poder acabar con tus ardientes amigos del modo habitual, es decir, con la Cruz de Beatriz y tu guadaña. A veces emplearán este hechizo incluso con criaturas voladoras, pero el proceso es igual.

Te atascarás en...

En la sala donde se encuentra un gran bloque móvil y varias llamaradas de fuego, desplaza el bloque hasta el símbolo del suelo. Esto hará elevarse una plataforma enfrente de ti. Empuja el bloque antes de que ésta ascienda y sube por ella.

También, cuando llegues a una habitación en la que una estatua asciende al accionar un interruptor, lleva la caja del fondo junto a éste y acciónalo. Mientras el recipiente se inclina, pon la caja detrás de él para impedir que vuelva a su posición y siga echando lava. Ahora deshaz el camino.

Jefazo final

En la Herejía no hay ningún jefe con el que luchar. Sin embargo, para abandonar este círculo tendrás que salir corriendo por un camino que se derrumba a tu paso a causa de las estalactitas que caen del techo. Para no morir en tu huida es interesante que mires al suelo, pues los círculos que hay dibujados te indicarán dónde exactamente van a caer las rocas. Corre esquivando dichos círculos y asegúrate de saltar cuando alguna sección del suelo sobre el que estás se derrumbe. Finalmente salta y engánchate con R1.



El círculo de la Herejía era, según Dante, el lugar donde los paganos recibían su castigo. A algunos, como este colega esto no le ha sentado bien.



GUÍA TURÍSTICA DEL INFIERNO



Violencia

Fauna

La enorme estatua del demonio con hacha que verás nada más entrar no está únicamente de adorno, pues antes o después llegarás a un mecanismo que la hace girar. Muévela para que el demonio golpee tres veces la roca y su hoja salga volando, abriéndote así el paso.

En el Bosque de los Suicidios verás unos árboles que consumen a todo aquel que pasa por debajo. Sin embargo tienen un punto débil, y es esa luz roja que brilla en su tronco. Golpea ahí varias veces para apaciguarles los ánimos.

Te atascarás en...

Cuando te veas frente a una rampa que no puedes subir, coge el pequeño bloque que se encuentra a la izquierda del mapa. Arrástralo y empújalo por dicha rampa para, mientras está a mitad de ella, utilizarlo como punto de apoyo sobre el que poder saltar y llegar arriba.

En las Arenas Abominables, cuando veas la máquina de asedio, empújala hasta el final del recorrido y, antes de que vuelva sola al principio, ve por las rocas de la izquierda hasta la parte superior de ésta para seguir avanzando.

Jefazo final

Francesco, el hermano de Beatriz es bastante lento pero tiene una buena guardia debido a su escudo. Como siempre, hay que empezar por esquivar sus acometidas y contraatacar cuando sea posible. Utiliza ataques fuertes para romperle la defensa y la magia Sendero de Rectitud, que servirá para asestarle un buen golpe y de paso desestabilizar a tu enemigo. Si optas por bloquear sus ataques, debes saber que tendrás éxito con todos menos con aquellos que lance cuando su espada está envuelta en llamas.

Fraude



Tu amada Beatriz será la encargada de dirigirte por los diez fosos donde los fraudulentos reciben un castigo acorde a sus delitos en vida.

Fauna

Este círculo es un compendio de todos los anteriores y en él te encontrarás con absolutamente todos los enemigos que has visto y combatido a lo largo de la aventura por el mundo de las tinieblas. Cada uno de los diez fosos que visitarás te propondrá un desafío. Cumplirlos te permitirá seguir avanzando y recibir una cuantiosa recompensa en almas. Los desafíos tienen grados de dificultad diversos, y para algunos tendrás que esforzarte al máximo. Recuerda lo que has aprendido hasta ahora para eliminar a toda esta gentuza.

Te atascarás en

La prueba de aguantar ocho segundos en el aire es especialmente puñetera. Lo mejor que puedes hacer es esperar a que dos o tres enemigos estén juntos y golpees a uno cualquiera manteniendo pulsado el botón △ para iniciar un combo aéreo. Mientras estás suspendido en el aire realiza golpes en todas direcciones con el botón ◯ y así podrás mantenerte unos segundillos más. En caso de apuro no dudes en disparar con la Cruz de Beatriz a diestro y siniestro. Todo suma a la hora de conseguir desafiar a la gravedad.

Jefazo final

¿Te parecen pocos jefes todos los enemigos que van a venir a por ti en cada uno de los fosos? En el círculo del Fraude no hay más jefe final que todos los desafíos que deberás cumplir, cada uno más difícil que el anterior. No obstante si aún tienes ganas de más siempre puedes intentar superar tus récords. En cuanto llegues a la salida volverás a reencontrarte con Beatriz, aunque el resultado no será el esperado por Dante. Sin embargo, aún te queda un círculo por visitar y un reto que superar. Ese no es otro que ponerle las pilas a Lucifer.

Traición

Fauna

Ten mucho cuidado, porque al entrar en el último de los círculos tendrás un combate sobre una plataforma helada contra diversos enemigos voladores. Los Demonios Guardián alados son muy fastidiosos aquí, ya que tienen un ataque que te deja inmóvil por unos segundos. Esquiva dicha habilidad, pues si coincide que eres víctima de ella en el momento en que la estatua sople, caerás irremisiblemente al vacío. Ten también cuidado con las embestidas de los Guardianes, pues de un solo golpe pueden también mandarte fuera del combate.

Te atascarás en...

Antes de llegar a tu encuentro con Lucifer tendrás que atravesar un puente helado con gran tendencia al derrumbamiento. Debes tener claro que sólo hay un camino posible hasta el otro lado y que deberás andar con cuidado hasta dar con el correcto. Cuando pises una de las zonas malas, el suelo y tu DualShock comenzarán a temblar. Esto te indica que es mejor retroceder. Un buen truco aquí es pisar levemente las zonas inestables provocando caídas controladas. Así te quedarás únicamente con el camino bueno.

Jefazo final

Lucifer te espera para enfrentarse a ti en dos fases. La primera de ellas es bastante complicada, y sólo saldrás airoso si consigues adaptarte al «timing» de sus puñetazos. Cada vez que veas que va a golpear el suelo, salta. Fíjate en su brazo y pulsa ⊗ siempre que él lo levante. Cada cierto tiempo un letrero señalando el botón R2 aparecerá en el centro indicando que es hora de pasar a la acción. Finalmente te enfrentarás una vez más a Lucifer en un combate cara a cara bastante más fácil.



El primer combate contra el Señor del Inframundo es quizá el más duro con el que te encontrarás. Cogerle el truco te costará varios intentos.

unno

¡NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE MAN!

Encontrarás un 20% de descuento en unno.
¡Exclusivo para los lectores!



¿AÚN NO TIENES EL CALENDARIO unno 2010?

Juan Luis Turrez
Pedro Prieto
Ricardo Pardo
Alfonso González
Jorge Ortega
Raúl López
Jorge Gavilan
Manuel Muñoz
Juan Jesús Ortiz
Marco Fantini
Andrés Florez
Sebastien García

unno

Descárgatelo en
www.comodidadsobresaliente.com

DESCUENTO DE



AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3	PS3	PS3	PS3	PS3
PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 59,95 €	PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 69,95 €	PVP recomendado 69,95 €
LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 54,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €	LECTOR PlayStation Revista Oficial - España 64,95 €
ALIENS VS. PREDATOR (SURVIVOR EDITION)	M.A.G.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	ASSASSIN'S CREED II	BAYONETTA
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2010

PlayStation Revista Oficial - España | GAME | CENTRO MAIL

PlayStyle

TE CONTAMOS LOS DETALLES DE LA NUEVA ADAPTACIÓN DE TODO UN CLÁSICO DEL TERROR

EL HOMBRE LOBO

Moda
¡Nos vestimos de Final Fantasy XIII!

Zona Vip
Hablamos con Borja y Joseba de Qué vida más triste

Música
La musa de la PSP blanca, Najwa, tiene nuevo disco



Rincón del Jugón

Darksiders no es sólo brutal por su estética, desarrollo y argumento, sino también por su banda sonora, que ha sido compuesta por Cris Velasco y Mike Reagan (también creadores de la BSO de God Of War). Tiene una duración de hora y media, y ha sido grabada en Skywalker Sound Studios.





TE RECOMENDAMOS



CORINNE BAILEY RAE
The sea
★★★★☆

Intimista, delicado y de los que enamoran en la primera escucha, así es el segundo trabajo de la cantautora británica que, tras un gran parón en su carrera (a consecuencia de la muerte de su marido), regresa con mucha fuerza. El disco trata «sobre la pérdida pero también sobre la esperanza, sobre seguir adelante e intentar encontrar esa belleza», explica la propia artista... Es un *must have* primaveral.



BUNBURY
Las consecuencias
★★★☆☆

Según el propio Bunbury, *Las consecuencias* «es el disco más oscuro, profundo y down tempo que he grabado en mi vida». Bueno, dejémoslo en que es el más sincero de su carrera en solitario por ser el que más prescinde de lo eléctrico, potencia -acertadamente- lo acústico, y no abusa de esa peculiar entonación rimbombante que tanto escuchamos en *Hellville de Luxe* (2008).



BEYONCÉ
I am... yours
★★☆☆☆

Es la gran triunfadora de los Premios Grammy, consiguiendo seis galardones de los diez a los que aspiraba, así que sobran las palabras si decimos que su último trabajo *I am... Sasha Fierce* es su disco más redondo. Ahora, lanza este doble CD+DVD de su concierto en Las Vegas. Contiene entre otras sorpresas más de 30 canciones de sus tres álbumes en solitario y temas de *Destiny's Child*.



GORILLAZ
Plastic beach
★★★★☆

Cinco años hemos esperado los seguidores de la banda virtual (formado por el cantante Damon Albarn y el dibujante de cómics Jamie Hewlett) para disfrutar de un nuevo álbum, grabado en una pequeña isla flotante del sur del Pacífico. Allí, Murdoc Niccals y los demás *Gorillaz 2D* han creado 16 *singles*, a cada cual más sorprendente, con la colaboración de *Mos Def, Snoop Dogg*, Bobby Womack y muchos más.

Próximos lanzamientos





MARLANGO
Life in the Treehouse



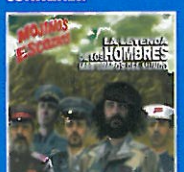
SADE
Soldier of love



MOTTO PERPETUO
Perpetual time



BAKO DJ PACHE
De vuelta a la confianza



MOJINOS ESCOZIOS
La leyenda de los hombres más...





KESHA

Nueva aspirante a estrella del pop

Es joven, irreverente, transgresora... vamos, una Lady Gaga -pero más mona- en potencia, aunque con ciertas limitaciones y con una producción menos arriesgada. Eso sí, los 14 temas (más un *Bonus Track*) te hacen levantar el ánimo al ritmo de ruidosos y enérgicos sonidos que están a caballo entre la electrónica y el *punk*. El *single Tik Tok*, el más radiado, es una buena carta de presentación, pero no es un disco de una sola canción; temas como *Party at a rich dude's house* no tienen ningún desperdicio... si te entretienes en traducir la letra descubrirás una bella historia: Kesha vomitó en un armario en una fiesta de un amigo de Paris Hilton... No la pierdas de vista, esta chica dará que hablar.



KESHA
Animal
★★★☆☆



Entrevista con...

NAJWA

«Los videojuegos están pasando de lo sensorial a lo emocional»

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉN ES?
Igual protagoniza una peli, que te graba un disco, y encima ambas cosas con un buen resultado alternativo, diferente y casi siempre enigmático-sensual.

CDETECA
En solitario: Carefully (2001), Mayday (03), Walkabout (06), El último primate (2010). Con Carlos Jean: No Blood (1998), Selection (02), Till it breaks (08).

DE QUÉ VA
En ésta, su nueva etapa, de exterminar al último mono sobre la faz de la tierra. Agresiva, pero terriblemente romántica.

EL ÚLTIMO PRIMATE

Once canciones cantadas en español y sin perder su característica voz aunque, eso sí, algo más limpia y menos susurrante. Temas como Mi ritual consiguen penetrar en los sentidos gracias a la fuerza sinfónica e instrumental que poco nos tiene acostumbrados Najwa.

Por primera vez cantas en castellano, ¿a qué se debe?
Después de seis discos haciendo letras en inglés, pensé que tenía que cambiar, dar un giro a mi estilo. Y tengo que decir que me ha costado el triple componer en castellano.

¿*El último primate*, que así se titula el disco, es un héroe o un antihéroe?
Es el héroe de hecho, el básico que no se extingue, por desgracia (risas). Está en periodo de extinción, pero no desaparece...

***Crime* (*Till it breaks*) alcanzó un éxito bastante reconocible, ¿a la hora de componer este nuevo disco has sentido esa presión?**
No, de hecho no creo que este disco llegue de la misma manera que lo hizo *Till it breaks*. Por ejemplo, *Crime* era una canción emotiva, que llegaba al corazón. *El último primate* tiene más que ver con el instinto... Cada disco tiene la intención que tiene que tener. Quién sabe, a lo mejor dentro de unos años hago un disco exclusivamente para bailar.

Fuiste la imagen promocional del lanzamiento de la PSP Blanca, FIFA 09 incluyó tu canción *Drive me*... ¿crees que el mundo del cine, la música y los videojuegos se pueden retroalimentar?
Ya están intrínsecamente unidos. Tengo un niño de cinco años y vivo al lado del Kinépolis, así que no paro de ver pelis en 3D, desde *Avatar* a *Coraline*. Y te puedo decir que las pelis están tomando más cosas de los videojuegos que al revés; de hecho, hay algunas que hasta parecen un videojuego, la diferencia es que en un videojuego tú participas. Al cine ya sólo le falta que te den la opción de elegir el camino que deseas que tome el desarrollo de la película.

¿Y los videojuegos, qué camino están tomando?
Están pasando de lo sensorial a lo emocional, haciendo que vivas tú la aventura como si fueras el protagonista. *Heavy Rain* es un claro ejemplo de ello.

¿Juegas con tu PSP Blanca?
Tuve una temporada que estuve muy enganchada al *Tekken*, pero mis juegos favoritos son los de plataformas.

POR ANA MÁRQUEZ

EL HOMBRE LOBO

Uno de los monstruos clásicos de la Universal, relanzado por todo lo alto

Quedan pocos monstruos clásicos que no hayan disfrutado de un *remake* reciente. Drácula y Frankenstein están de eterna actualidad, son continuamente retomados, nunca pasan de moda, pero... ¿los hombres-lobo? Salvo la divertidísima y olvidada *Lobo*, con Jack Nicholson, hacía tiempo que un licántropo no husmeaba por la gran pantalla. Por eso, la alegría fue doble cuando **Universal** anunció que iba a relanzar a uno de sus monstruos más carismáticos tomando como referente el clásico de 1941, dirigido por George Waggner y protagonizado por Lon Chaney Jr.

Para ello contaría con el protagonismo de un actor a medio transformar en lobo humano, el piloso Benicio del Toro, el coprotagonismo de los carismáticos Anthony Hopkins y Hugo Weaving y los efectos especiales del veterano maestro Rick Baker. El rodaje, sin embargo, no fue un camino de rosas: el europeo Mark Romanek dejó el puesto del director vacante a medio rodaje y a éste postularon gente como Frank Darabont, Brett Ratner y el finalmente elegido Joe Johnston. Hasta la banda sonora de Danny Elfman fue rechazada, por ser demasiado lúgubre. **Universal**, además, tuvo problemas con la calificación moral «R» por lo explícito de la película.

Un rodaje turbio para una película que ya está dispuesta a aullar a la luz de la luna llena. Prepara tu cartuchera de balas de plata.



La película homenajea también a la primera película licantrópica de Universal, la estupenda El lobo humano (Werewolf of London, 1935)



Título original
The Wolfman
Director
JOE JOHNSTON
Reparto
Benicio Del Toro, Anthony Hopkins, Emily Blunt
Género
TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL
www.thewolfmanmovie.com

FELPUDOS MALDITOS

Este simpático licántropo es Lon Chaney Jr., el hombre-lobo más popular. Pero no es el único: Chaney paseó su pelambre por abundantes cócteles de monstruos de la Universal en los años cuarenta, enfrentándose a otros monstruos de la casa. Aunque la época dorada de la criatura llegaría en los ochenta: dos obras maestras (Aullidos y Un hombre-lobo americano en Londres) y unas cuantas joyitas que esperemos que se vuelvan a poner de moda...

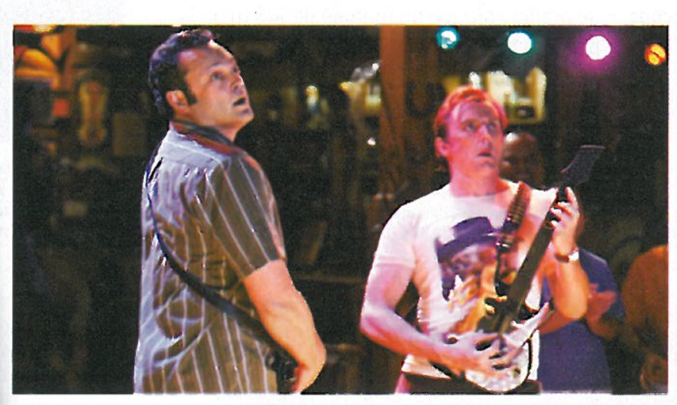


PÁJAROS DE PAPEL

Aragón también sabe hacer cine

La ópera prima de Emilio Aragón no podía ser de otra forma que un *filme* que ondea entre la emoción contenida y la risa sincera aunque, a veces, también amarga. Y es que, está ambientada en los años de la posguerra, con un Franco joven y donde las cartillas de racionamiento hacían agudizar el ingenio... sobre todo, el ingenio de una compañía de artistas de vodevil que acoge a un pequeño huérfano interpretado genialmente por Roger Princep (*El Orfanato*). Imanol en su registro, un padrazo soberbio, y Lluís Homar, pura ternura... La historia gustará o no, pero es innegable que está hecha con cariño.

Director
EMILIO ARAGÓN
Reparto
Imanol Arias, Lluís Homar, Roger Princep, Carmen Machi...
Género
COMEDIA/DRAMA
País de origen
España
Distribuidora
20TH CENTURY FOX
www.fox.es



TODO INCLUIDO

Líos de parejas en una isla paradisíaca

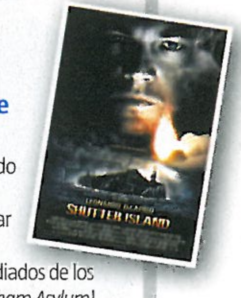
Director
PETER BILLINGSLEY
Reparto
Vince Vaughn, Jason Bateman, Faizon Love, John Favreau...
Género
COMEDIA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL PICTURES
www.todoincluido-lapelicula.es

Coronándose como la última comedia de éxito en USA (con 35 millones de dólares recaudados en su primer fin de semana), ***Todo Incluido*** tiene sus puntazos, sobre todo esos en los que se centran en el típico uso y disfrute de un hotel donde está todo incluido: beber todo lo que desees, participar en todas las actividades habidas por haber... y las terapias de pareja a las que deben someterse los cuatro matrimonios protagonistas. El reparto de actores no está nada mal, pero Vince Vaughn es el verdadero artífice de que la trama en clave de humor funcione. Por cierto, señalar que Vaughn interpreta a un estresado trabajador de *Guitar Hero* que deberá batirse en duelo con el videojuego...



Shutter Island

Scorsese y DiCaprio se ponen misteriosos



Este *thriller* psicológico, basado en una novela del autor de *Mystic River*, nos invita a visitar las celdas acolchadas de un tenebroso psiquiátrico a mediados de los años 50. ¡Ríase usted de *Arkham Asylum*!

Los Hombres que miraban fijamente a las cabras

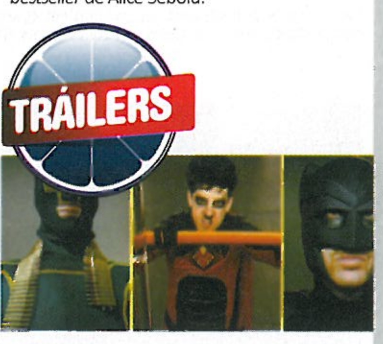
La mente es la mejor arma... o algo así.

El espíritu de los Coen flota sobre esta comedia chiflada, centrada en la supuesta existencia de un cuerpo de «soldados psíquicos» entre las filas del ejército USA.

The Lovely Bones

¿Y si pudieras ver desde el Más Allá a tu asesino?

Para Susie Salmon, la muerte sólo fue el principio. Desde el Más Allá, verá andar impune a su asesino e intentará ayudar a su familia a atraparlo. Peter Jackson adapta el *bestseller* de Alice Sebold.



KICK ASS

www.kissass-themovie.com

¿La peli del año? No diremos tanto, pero el tráiler te podría dar una idea. Atento a Nicholas Cage y a su letal hijita. Sólo a Mark Millar (*Wanted*) se le podría ocurrir algo así.

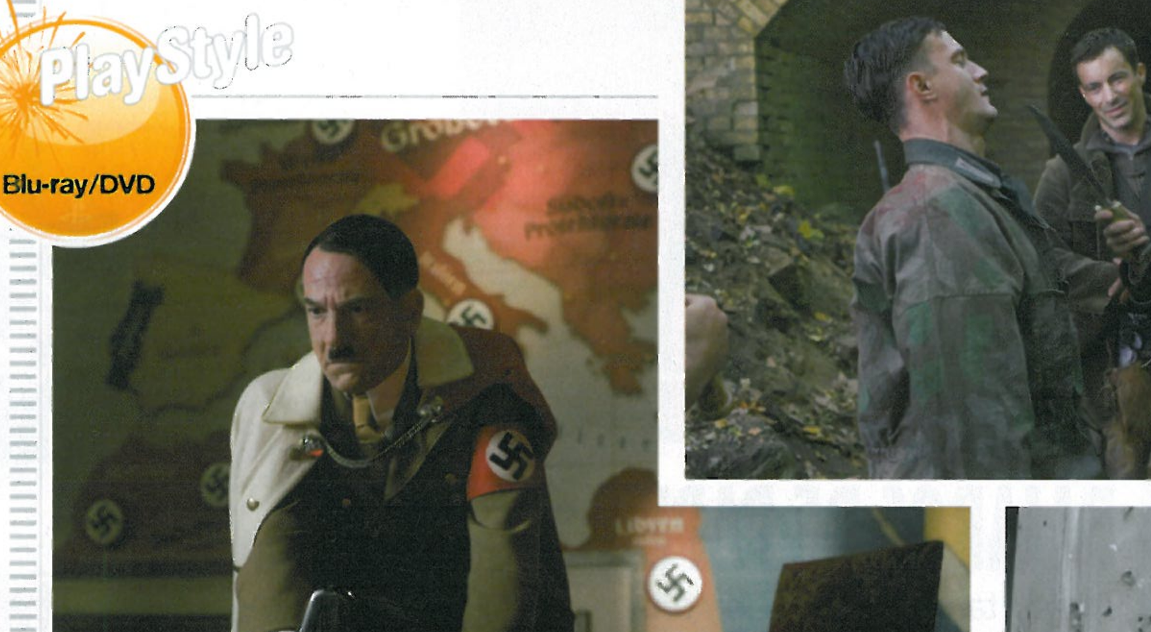


THE KARATE KID

www.karatekid-themovie.com

Sí, otro *remake*, pero este promete: Jackie Chan ejerce de Sr. Miyagi, mientras que el hijo de Will Smith hace de aprendiz.

POR ANA MARQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL





MALDITOS BASTARDOS

Diálogos 100% tarantinianos en una peli de guerra diferente a todas



A los académicos parece haberles gustado la última de Tarantino tanto como a nosotros. ***Malditos Bastardos*** acumula 8 nominaciones al Oscar (entre ellas Mejor Película, Director y Guión Original). Merecida distinción para un filme bélico tan sorprendente como pródigo en esos largos diálogos que siempre han sido la impronta del director de *Pulp Fiction*. Los Bastardos del título, con Pitt al frente, sólo aparecen poco más de media hora (de un metraje de 146 min.), pero no nos importa. Estamos demasiado entusiasmados con el carisma del malvado Hans Landa y las dotes para la comedia de Pitt y Roth.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **QUENTIN TARANTINO** Reparto: **Brad Pitt, D. Kruger, C. Waltz, D. Brühl, E. Roth** Audios: **Castellano DTS 5.1, inglés DTS HD** Subtítulos: **CAST., INGLÉS...** Distribuye: **Universal Pictures 17,95 € (DVD), 29,95 € (DVD E. Col.), 29,95 € (BD) 39,95 € (BD E.C.) 14,99 € (PSN COMPRA SD)**

Nos ha chiflado toparnos, entre los extras, con la versión íntegra de NATION'S PRIDE y su Making Off, con declaraciones de su director, Alois Von Eichberg (que no es otro que Eli «Hostel» Roth, que la rodó para Tarantino, al tiempo que interpretaba a Donowitz).







EXPEDIENTE 39

Nunca hay que fiarse de las apariencias...



Dependiendo de lo sensibilizado que estés con el terror, pasarás más o menos miedo. Como película contiene los ingredientes necesarios para generar momentos de angustia: niña de aspecto angelical, una casa con sospechosas marcas «anormales», unos padres aparentemente esquizofrénicos y una Renée que, salida de su habitual registro, sabe llevar el pánico en el rostro sin caer en la exageración. Y como edición en DVD/*Blu-ray* tampoco está nada mal, ya que ofrece escenas eliminadas y final alternativo, entre otros contenidos.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director **CHRISTIAN ALVART** Reparto **Renée Zellweger, Jodelle Ferland, Ian McShane...** Audios **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (DTS 5.1). INGLÉS (DTS HD)** Subtítulos **Castellano, inglés, alemán...** Distribuye **PARAMOUNT 29,95 € (Blu-ray) 20 € (DVD)**



RESACÓN EN LAS VEGAS

Las mejores juergas son aquellas de las que no puedes recordar nada



La principal cualidad de esta comedia (la mayor revelación de la cartelera 2009, sin ninguna duda) es que no nos muestra la monumental despedida de soltero que se marcan sus protagonistas, sino sus consecuencias. A la mañana siguiente, se despiertan en medio de una suite destrozada, acompañados de un tigre, un bebé... y sin el novio. Sólo disponen de unas pocas horas antes de la boda para atar cabos sobre una noche de la que no recuerdan nada, en un día infernal que les enfrentará a los mafiosos chinos, la policía de Nevada... y Mike Tyson. El BD incluye 100 fotos de la cámara perdida (escalofríos).

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director
TODD PHILIPS
Audios
Castellano, inglés 5.1
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Warner Home Video
17,99 € (DVD)
4,99 € (PSN ALQ. SD)
5,99 € (PSN ALQ. HD)
14,99 € (PSN COMPRA SD)

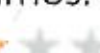


LA CRUDA REALIDAD

Una comedia romántica... y algo cazurra



La receta es simple y la hemos visto cientos de veces en la gran pantalla: chica guapa e inteligente, pero encantadoramente torpe e incapaz de tener una relación, se topa con mocetón rudo y atractivo, pero de corazón tierno. Ambos se conocen, se odian y acaban juntos. ***La Cruda Realidad*** sigue al pie de la letra esta fórmula, pero le añade unas chispas de humor grueso (esas bragas con «motor») que se agradecen, por aquello de no acabar empachado de tanto almíbar. En eso, los Farrelly eran los amos.

Película  ★★★☆☆ ***Extras***  ★★★★☆



Director
ROBERT LUKETIC
Audios
Castellano, inglés (5.1 DTS HD y DD 5.1)),
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Sony Pictures H.E.
17,99 € (2 DVD)
24,95 € (BD)

LOS SUSTITUTOS

De momento... sólo es es ciencia-ficción

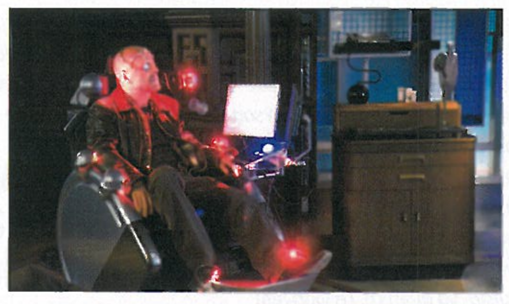
BLU-RAY DVD

En el futuro, no habrá que salir de casa para trabajar o ligar: avatares robóticos (más guapos, más jóvenes, más fuertes) lo harán por nosotros, mientras les controlamos a distancia. Hace unos años, la trama de ***Los Sustitutos*** habría sido catalogada de pura ciencia-ficción, pero hoy en día, con *Second Life*, *Facebook* y *WOW* quemando las pestañas de millones de usuarios, la nueva película de Jonathan Mostow inquieta tanto como el avatar rejuvenecido de Bruce Willis.

Película ★★★☆☆

Extras ★★★☆☆ 

Director:
J. MOSTOW
Audios
Castellano e Inglés 5.1 & 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Walt Disney Studios
25,95 € (BD)





¿Podéis imaginar algo más inquietante que cruzarse por la calle con el avatar robótico (y con flequillo) de un jovenzuelo Bruce Willis?

NOTICIAS

DESCUBRE LO ÚLTIMO EN PSN VIDEO STORE

A partir de este número, junto a los logos de DVD, *Blu-ray* y UMD, vamos a incluir la ya célebre «bolsa de la compra» de *PlayStation Network* para remarcar aquellas películas que ya están disponibles en la *Video Store* de *PSN*, tanto en venta como en compra, en SD o en Alta Definición. Ya no tendrás que salir de casa para disfrutar de los últimos estrenos de cine.



VETE AFILANDO LOS COLMILLOS

Porque el próximo 23 de marzo, ***Warner Home Ent.*** pone a la venta la primera temporada de ***True Blood***, la sensacional serie de Alan Ball (*A Dos Metros Bajo Tierra*) que ha conquistado a televidentes de medio mundo. Tras ocultarse durante miles de años, los vampiros han decidido integrarse en la sociedad... ¿pero está el ser humano preparado para recibirles?



EL RETORNO DE DARTH STEWIE

Desde el 17 de febrero ya está a la venta en DVD y BD, ***Padre de Familia: Algo, Algo del Lado Oscuro***, en el que la familia Griffin sigue parodiando de manera salvaje el universo *Star Wars*. Ahora le toca el turno al *Imperio Contraataca*. Edita **20th Century Fox H.E.**

POR ANA MÁRQUEZ, BRUNO SOL



La vida es juego

BORJA Y JOSEBA
QUÉ VIDA MÁS TRISTE

Así es como se titula uno de los sketch de Qué vida más triste, donde Borja se imagina que está dentro de varios videojuegos para llevarse al huerto a su vecina. «Como domina tanto los videojuegos, piensa que si ve la vida como un juego va a ser el amo», explica el propio Borja.

Los actores nos cuentan la clave de su éxito y cómo consiguieron que sus sketch caseros fueran fichados por un canal de televisión nacional

«Sin querer quererlo», estos dos chavales pasaron de hacer *sketch* caseros para divertir a sus colegas a través de Internet a hacer *sketch* en la pequeña pantalla para entretener a miles de espectadores. *Qué vida más triste* es la vida de Borja y Joseba, ***«los sketch son nuestro día a día, pero contados en clave de humor»***, explica Borja y Joseba continúa diciendo: ***«Somos amigos desde pequeños, quedábamos para jugar a la Play, para contarnos nuestras penas y alegrías... Borja es gruista, yo químico. La vida real llevada a la exageración tiene bastante de humor»***. No hay escena que se precie en la que ambos salgan con un mando de la Play jugando a *FIFA*, a *Call Of Duty* o *Burnout*, sus juegos favoritos en la vida real, mientras idean cómo Borja puede entrar a su vecina y llevársela al huerto. ***«A mí me parece la forma perfecta para evadirse, hay gente que lee un libro, ve una peli o sale a dar un paseo, a mí me gusta jugar con la Play para escaparme de la realidad. Además, creo que los videojuegos ayudan a aumentar los reflejos y la memoria»***, cuenta Borja.

«Borja, a veces, ve la vida como un videojuego»

La Sexta les hizo firmar un contrato en el que indicaba que tenían que hacer los *sketch* igual que los caseros y ***«la productora hasta hizo una réplica de mi habitación, donde grabábamos los vídeos; de hecho, hasta la colcha de la cama es la misma que había en mi habitación por entonces. La única diferencia que he notado al dar el salto a la tele es que ha pasado de ser un hobby a ser un trabajo de 8-9 horas diarias»***. Evidentemente, Borja tuvo que dejar la grúa para dedicarse *full time* a la serie, y Joseba lo compagina con su trabajo de analista metalográfico. ***«Cada vez estoy más convencido de que podemos ser actores, ¡nos llaman incluso para hacer presentaciones en directo!»*** comenta Joseba y Borja señala: ***«Con los líos de la fusión de La Sexta con A3 aún no nos han confirmado cuándo empezará el rodaje de la cuarta temporada, en la que hemos pensado que Borja se enamore de verdad, que tenga pareja... aunque también la cagará; Borja nunca puede triunfar, es una especie de Homer Simpson»***.

POR ANA MARQUEZ



Marta Ariño, directora general de Revistas de Grupo Zeta, y Miguel Martínez, presidente-consejero delegado de Paradores de Turismo, durante la presentación de la Guía.

PRESENTADA LA GUÍA VIAJAR "EL CAMINO DE SANTIAGO CON PARADORES"

Miguel Martínez, presidente-consejero delegado de Paradores de Turismo, y Marta Ariño, directora general de Revistas de Grupo Zeta, presentaron en FITUR, en el stand de Paradores, la nueva guía de la revista Viajar, de Grupo Zeta, "El Camino de Santiago con Paradores". "Una guía muy especial para un año muy especial", como ha comentado el presidente de Paradores, Miguel Martínez. La guía, que acompaña a la revista Viajar este mes en los quioscos, tiene 180 páginas y recoge los hitos del Camino y sus diferentes itinerarios –francés, inglés, portugués, del norte, primitivo, etc.–, con detalle de cada uno de los Paradores de Turismo de la ruta.

ZETA Y PRISA COMERCIALIZARÁN JUNTOS LA PUBLICIDAD DE SUS MEDIOS DE PRENSA

Zeta y PRISA han suscrito un acuerdo para la creación de una compañía conjunta que unificará la comercialización publicitaria de los periódicos El País, El Periódico de Catalunya, As y Sport. Esta alianza comercial supondrá una oferta conjunta que suma una audiencia bruta total de 4.774.000 lectores, gracias al liderazgo del conjunto de diarios nacionales de información general y deportiva de ambos grupos editoriales.

El objetivo de ambas compañías es reforzar la comercialización publicitaria de sus cabeceras, proporcionando servicios adicionales y de valor añadido en la planificación de las campañas de sus clientes. Así mismo, esta unión aportará mayor rentabilidad al anunciante en un mercado de fuertes caídas en la inversión y marcado por una segmentación de audiencias cada vez mayor.

El País y El Periódico de Catalunya suman 2.778.000 lectores con una excelente cobertura geográfica, ya que ambos diarios lideran el mercado de información general de pago en Madrid y Barcelona respectivamente. Por su parte, As y Sport, cuentan con 1.996.000 lectores cada día, y gozan del liderazgo absoluto en la prensa deportiva de Cataluña y de un excelente posicionamiento en el resto de España.

Este modelo de comercialización conjunta supone, por tanto, una oferta de gran valor por la suma de audiencias, perfiles y coberturas que ofrece, y además facilitará la gestión de los clientes y anunciantes de estos diarios.

Actualmente Box Publicidad gestiona la publicidad de El País, As y Cinco Días, además de otras 22 cabeceras regionales, y todos los sites comerciales de PRISA. Por su parte, Zeta Gestión de Medios comercializa El Periódico de Catalunya y Sport, así como otros medios del Grupo Zeta y de terceros.

El acuerdo está pendiente de autorización de las autoridades de competencia.



GRUPO ZETA NOMBRA A ENRIC HERNÁNDEZ NUEVO DIRECTOR DE EL PERIÓDICO DE CATALUNYA

El Consejo de Administración de Grupo Zeta ha acordado nombrar al periodista Enric Hernández nuevo director de El Periódico de Catalunya, en sustitución de Rafael Nadal, quien se hizo cargo del rotativo en mayo de 2006. El Consejo agradece a Nadal su labor como director de El Periódico en estos últimos años.

La dirección de la empresa comunicó oficialmente al Comité Profesional de El Periódico de Catalunya, al Consejo de Redacción y al Comité de Empresa el nuevo nombramiento.

El nuevo director, Enric Hernández, es un hombre formado en El Periódico de Catalunya. Nació en Terrasa hace 40 años y se licenció en Ciencias de la Información por la Universidad Autónoma de Barcelona. Su carrera profesional la inició en el diario Avui, donde ejerció como corresponsal político y delegado en Madrid.

En 1998 se incorporó a la Redacción de El Periódico de Catalunya en Madrid como redactor jefe de la sección de Política. Un año más tarde asumió la jefatura de la delegación en Madrid y en 2006 fue nombrado subdirector.

Durante más de una década compaginó las tareas de coordinación informativa en la capital de España con la crónica política y el análisis, a través de los artículos de opinión publicados en este periódico y de su participación en programas de debate como Los Desayunos de TVE, las tertulias de Radio Nacional y Catalunya Radio.

En marzo de 2009 fue nombrado director adjunto del diario El País y responsable de su edición en Catalunya.

FINAL FANTASY XIII

La nueva Fantasía Final traspasa incluso la frontera de la moda y sus personajes nos muestran lo que se lleva esta temporada



Chaqueta de sport Nike en naranja con franja transversal negra. **79,90 €**

Piratas denim de tiro largo, de Levi's Engineered. **105 €**

Pañuelo tipo fular de rayas de color azul, de Levi's. **52 €**

Guantes de piel tipo driving, son bicolor blanco y negro. De Maserati. **96 €**

Botas de ante en color beige con cordones, de Hugo Boss. (PVP sin confirmar).

POR ANA MARQUEZ

EL TERRORÍFICO MUNDO DE BOBBY

CÓMIC

Autor **Oscar Martín**
Editorial **Ediciones B**
Páginas **80**
P.V.P. **13 €**



Cómic de terror para niños...

Probablemente suene contradictorio: terror y niños en una misma frase, y sin escándalo de por medio. Pero Óscar Martín, su autor (dibujante, entre otros, de Tom y Jerry) consigue aunar el género del horror en su faceta más amable con el relato infantil. Esto es, toma lo más pintoresco del terror (sus monstruos, sus sustos) y lo empaqueta con una historia centrada en un crío que vive tranquilo en su urbanización hasta que todo cambia, y en sus hombros reposa el tener que mantenerla a salvo de un sinfín de fechorías sobrenaturales. Las aventuras de Bobby nacieron en los 90, autoeditadas por Martín, y ahora Ediciones B recopila aquellos libros de suspense infantil. Una gran oportunidad para acercarse al espectacular dibujo de este autor español, y enseñar a los niños que el terror también puede ser divertido y emocionante.

BROS

El ladrón del rayo

Dioses en la vida moderna...

¿Pensabas que revisar mitologías era sólo cosa de juegos como *God Of War*? Pues te equivocas, porque Rick Riordan, en su serie *Percy Jackson y los Ladrones del Olimpo*, de la que ***El Ladrón Del Rayo*** es su primer volumen (el cual ha sido adaptado a la gran pantalla y se estrena el 19 de febrero), juega a eso: a devolvernos mitos como el de Perseo, la Medusa... aunque desde una perspectiva actual, porque Percy es un crío disléxico y problemático, expulsado de seis colegios. Pero también es un «semidios», hijo de Poseidón y una humana. Y cuando descubre este detalle, su vida cambia.

Autor **Rick Riordan**
Editorial **SALAMANDRA**
P.V.P. **12 €**

Starcraft: Primera Línea

El juego de estrategia por excelencia por fin en papel



Seguro que en algún momento de tu vida has invertido en un juego de estrategia. Y seguro que en tu hoja de servicio marca la casilla de *Starcraft*... Si, efectivamente, estuviste allí, en el meollo del conflicto entre *Terrans, Zergs* y *Protoss*, no puedes perderte esta adaptación al manga del juego: varios autores punteros adaptan toda la emoción de la estrategia y la ciencia ficción en una serie de relatos que transportan el mundo de *Starcraft* del píxel a la viñeta.

Autor **Varios**
Editorial **NORMA EDITORIAL**
P.V.P. **7,50 €**

B.S.O. VIDEOJUEGOS



STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Motoi Sakuraba

★★★★☆

Motoi Sakuraba vuelve a enfrentar entre sí sus recursos instrumentales. El ímpetu melódico y el *rock* progresivo, más mutado y transgénico que nunca, siguen presentes, pero templados por el compositor; incluso en determinadas ocasiones, unos coros sombríos tapan la boca a la orquesta, cuya luminosa voz baja de tono hasta adoptar una desacostumbrada actitud oscura y misteriosa (40 $). www.cdjapan.co.jp



BAYONETTA

Varios

★★★★☆

Ya resulta cargante la obsesión de relacionar, una y otra vez, lo sensual con el *jazz*. Afortunadamente, los compositores de ***Bayonetta*** han sabido aligerar la seriedad del tópico liberando la partitura de toda carga pegajosa, optando por escribir un *jazz* ligero, divertido y frívolo que con sus vertiginosos pianos acristalados y sus carantoñas vocales femeninas, consiguen lubricar y quitar peso a un mosaico acústico excesivamente dominado por la orquestación gótica (52 $). www.cdjapan.co.jp



RATCHET & CLANK

Plataformas en 3D

Basado en una de las sagas más famosas de **Sony**, esta colección de figuras ya se estaba haciendo esperar, y llega muy completa: Ratchet, Clank, el Capitán Qwark, el Dr. Nefarius, uno de los *Zoni*... ¡Incluso el Sr. Zurkon! Se venden en *packs* de dos y los podrás encontrar en *Amazon*.
Fabricante **Diamond Comic**
PVP **20,99 €**



BATMOBILE DE HOT WHEELS

El coche que buscabas...

Si tienes una querencia por el coleccionismo de cochecitos metálicos y de parafernalia superheroica, esta reproducción del *Batmobile* de la peli a escala 1:18 te va a chiflar. ¡Es de *Hot Wheels*!
Fabricante **Mattel** PVP **79 €**



RISE KUJIKAWA

Bikini rolero

A este personaje de *Shin Megami Tensei Persona 4* le enfurece que la consideren una chica bonita con cabeza hueca, cosa difícil de creer viendo esta figura, y más tratándose de la edición «traje de baño». Aunque cualquier duda queda disipada cuando se le colocan las gafitas que incluye.
Fabricante **Wave Corporation**
Tamaño **20 cm.** PVP **53,84 €**



POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONIAS

Todo lo que necesitas para estar a la última



REALIDAD AUMENTADA

PARROT AR.DRONE

Utilizando la misma tecnología que Invizimals y su realidad aumentada, este cuadricóptero hará realidad el sueño de todo amante de los simuladores de vuelo. Y es que, vía Wi-Fi, podrás controlarlo desde tu iPhone o iPod Touch de manera muy intuitiva. Así, mediante la reproducción de imágenes de vídeo en la pantalla del iPhone (o iPod Touch) pilotarás el cuadricóptero como si estuvieras al mando del mismo. Además, gracias al procesamiento de imágenes, se integran efectos especiales de realidad aumentada a tiempo real. A la venta a mediados de 2010. www.parrot.

POTENCIA CONCENTRADA

AHTEC SENSE XHLB2

Este portátil con procesador Intel integra la mejor gráfica en cuanto a calidad/precio. Posee 4 GB de memoria RAM (320 GB de disco duro) y una pantalla de 15,6 pulgadas. Podrás conectarlo, además, a un televisor 1080p a través de un puerto HDMI con el fin de aprovechar sus capacidades como reproductor multimedia, ya que es capaz de codificar vídeo en alta definición.

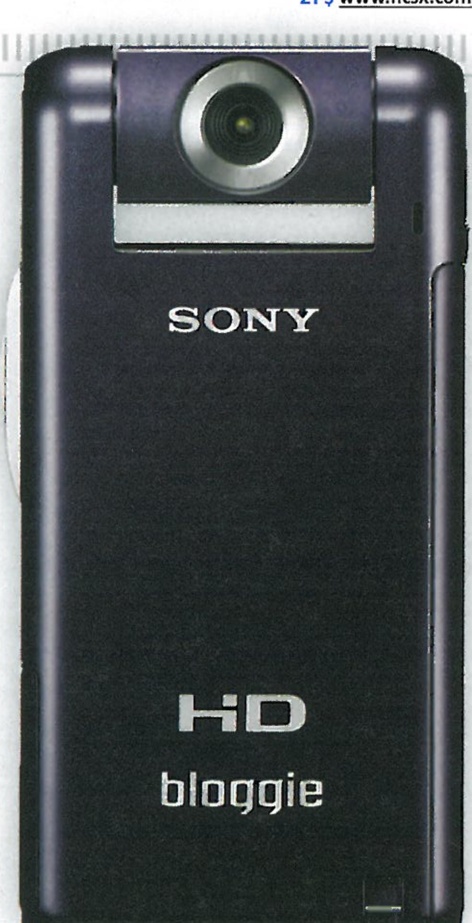
684 € www.ahtec.es

LO MÁS FRIKI DEL MES

R2-D2



Star Wars es una licencia que se ha demostrado sobradamente prolífica en cuanto a merchandising y gadgets. El último, este humidificador USB que, si bien no es un artilugio indispensable, curioso es un rato.
21 $ www.ncsx.com

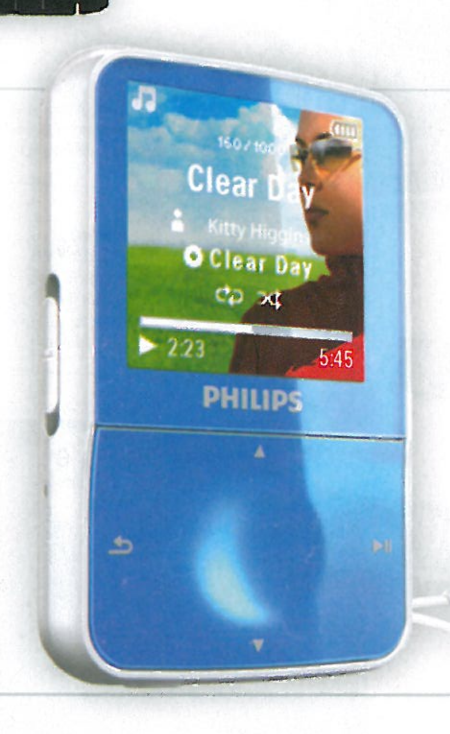




CÁMARA HD DE BOLSILLO

BLOGGIE MHS-PM5

Esta cámara de vídeo es ultra compacta, graba clips de vídeo MP4 en alta definición (1920 x 1080 píxeles) y hace fotos de 5 Megapíxeles, que podrás subir a la red de forma rápida y sencilla. Cuenta con una pantalla LCD fija de 6 cm. y un objetivo que gira 270° con el fin de poder grabar desde cualquier ángulo. Incluye, además, un adaptador especial para el objetivo que permite grabar vídeos panorámicos.
190 € www.sony.es



MÚSICA PARA TUS OIDOS

GOGEAR VIBE

Reproductor de vídeo y MP3 de dimensiones reducidas para llevar cómodamente a cualquier lugar. Posee una pantalla LCD en color de 1,5" a través de la cual podrás navegar fácilmente por el menú de control o los archivos de música, así como ver tus fotos y vídeos almacenados (tiene 4 GB de memoria interna).
64,90 € www.philips.es

Lo mejor del mes en PS3

Tres grandes propuestas de Ardistel

1



Pack On-line que incluye auricular wireless con altavoz externo, cable HDMI (1080p) de 1,8 m. y dos gatillos para el mando de PS3 (R2 y L2). 29,95 €.
★★★★☆



2

Mochila con licencia oficial de Sony C.E. con distintos compartimentos interiores y cierre de seguridad. 44,95 €.
★★★★☆

3



Este pie permite colocar la PS3 Slim en posición vertical y poner tus juegos favoritos en las secciones laterales desmontables. 14,95 €.
★★★☆☆



EL JUEGO DE PSONE QUE CAMBIÓ NUESTRAS VIDAS...

Este mes estamos un poco nostálgicos y en nuestras memorias han florecido recuerdos de juegos que dejaron huella...





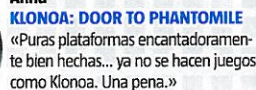


Heavy Rain, la obra maestra de Quantic Dream es el auténtico protagonista de la portada de este mes. De entre todo el increíble arte disponible al final nos decidimos por la carátula utilizada en USA.

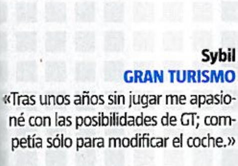




De Lúcar
DRIVER
«Nunca un juego de coches fue tan espectacular, emocionante y divertido... el mejor sin discusión.»



Anna
KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE
«Puras plataformas encantadoramente bien hechas... ya no se hacen juegos como Klonoa. Una pena.»





Sybil
GRAN TURISMO
«Tras unos años sin jugar me apasioné con las posibilidades de GT; competía sólo para modificar el coche.»



Edgar & Cía
FINAL FANTASY VII
«Jamás en mi vida un juego consiguió atraparme tanto como éste. Aún sigo buscando un digno sucesor.»



Nemesis
METAL GEAR SOLID
«Una obra maestra que aguanta perfectamente el paso del tiempo, incluso a nivel gráfico.»





John Tones
VIB RIBBON
«Vib-Ribbon me demostró que los juegos podían ser raros, extravagantes, demenciales y diferentes.»



Last Monkey
FINAL FANTASY VIII
«La saga de RPG por excelencia por fin se atrevió con personajes más realistas y adultos.»





Lloyd
THE LEGEND OF DRAGOON
«El carisma desbordante de Rose y su apasionante historia marcaron mi juventud. Inolvidable.»





The Elf
RIDGE RACER
«El primer juego de PlayStation con el que tuve contacto y desde ese momento caí rendido ante su poderío 3D.»


¡YA A LA VENTA!
BIOSHOCK
2
WWW.BIOSHOCK-ELJUEGO.COM
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
2K CHINA
2K MARIN
2K AUSTRALIA
2K GAMES
© 2002-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, the 2K Games logo, the 2K Marin logo, the 2K Australia logo, the 2K China logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.